Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

04/20 · Ausgabe 276 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 04

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

RIESIGER TEST

ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

Paradiesisch: So viel Spaß und Langzeitmotivation bietet der Frühlingshit auf Nintendo Switch + Tipps für den Inselurlaub

VORSCHAU

DOOM ETERNAL

Frische Shooter-Spieleindrücke

8-SEITEN-SPECIAL

GOODBYE, 3DS!

Die Geschichte der 3D-Konsole

ANZEIGE

SCILL™ Play

Die Achievement-App von Spielern für Spieler!

Mit dieser kostenlosen App können Gamer Ihre Lieblings-Titel völlig neu erleben.

SCILL PLAY: Die Achievement-Revolution!

***Kostenlos:** Die neue SCILL Play-App für iOS und Android Smartphones • Spieler wählen ihre persönlichen SCILL-Herausforderungen • Erobern die Ranglisten • Allianzen und Clans können gegründet werden – mit eigenen Achievements • Erfolgreich bewältigte Herausforderungen werden mit Preisen belohnt*

Wer kennt das nicht? Man hat jedes Achievement freigeschaltet, jede Herausforderung gemeistert. Der Abspann des Abenteuers kommt mal wieder viel zu früh. Jetzt schafft eine kostenlose Second-Screen-App Abhilfe: Mit SCILL Play für Android und iOS können Gamer völlig neue Herausforderungen für ihre Lieblings-Games zusammenstellen. Fortschritte der Spieler werden automatisch aufgezeichnet.

Warum? Wenn erste Erfolge erreicht werden, belohnt SCILL Play Spieler mit Erfahrungspunkten und Preisen. Gespielt wird im aktuellen Betatest auf einem der vielen exklusiven SCILL-Server, die von 4Netplayers gehostet werden. Damit nicht genug: SCILL Play bietet auch umfassende soziale Features. Allianzen können gegründet werden und Spieler kämpfen mit Ihren Freunden und Gamern in der ganzen Welt um Spitzenplätze in den Ranglisten sowie um ganz spezielle Belohnungen.

SCILL Play wurde in enger Zusammenarbeit mit der Community als Second-Screen-App entwickelt: Relevante Informationen werden ausschließlich auf dem Smartphone angezeigt – das Interface des jeweiligen Spieles bleibt unverändert. So können Spieler in jeder Situation den vollen Überblick behalten und sich auf das Wesentliche konzentrieren: ***Das Gameplay.***

Die SCILL Play-App (Open-Beta) steht ab sofort kostenlos zum Download bereit.

Laden im App Store

JETZT BEI Google Play

Weitere Infos auch auf: **www.scillgame.com** /scillgame /scillgame

SCILL™ Play - Powered by 4Players. © 2020 4Players GmbH. All rights reserved
Counter-Strike und das Counter-Strike Logo sind eingetragene Warenzeichen der Valve Corporation.
SCILL ist in keiner Weise mit der Valve Corporation verbunden oder von ihr unterstützt.

SCILL™ Play

4PLAYERS MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die Abonnenten haben es bestimmt bemerkt: Diese Ausgabe traf später als gewohnt bei euch ein. Das hat einen gewichtigen Grund, und er heißt Animal Crossing: New Horizons! Eine kurze Erklärung an dieser Stelle: Die Ausgabe von Spiele-Testmustern erfolgt oft in Begleitung einer Sperrfrist für die Berichterstattung, der wir uns verpflichten. Im Fall der Lebenssimulation lag der Stichtag des Embargos auf Montag, dem 16. März. Damit wir nicht gegen den geschlossenen Vertrag verstoßen, mussten wir die Auslieferung dieser Ausgabe um zwei Tage verzögern. Wir hoffen natürlich, dass sich die kleine Wartezeit für euch gelohnt hat, denn dafür können wir nun ausführlich über unsere Inselabenteuer berichten! Alles rund um New Horizons findet ihr ab Seite 38 im Testbereich.

Ansonsten wartet die Redaktion gespannt auf eine neue Nintendo Direct, die hoffentlich endlich frische Infos zu den Switch-Spielen dieses Jahres liefert. Pech für uns, Glück für euch: Eventuell fand ja bereits die Ankündigung statt, während ihr dieses Heft in den Händen haltet. Wieso Pech für uns? Na, weil wir die Informationen natürlich sehr gerne schon in diesem Heft für euch zusammengefasst und analysiert hätten. Wir sind aber ziemlich sicher: In der nächsten Ausgabe werden wir Neuigkeiten für euch haben! In der Zwischenzeit lohnt es sich, auf unserer Webseite www.pcgames.de Ausschau zu halten, denn dort behandeln wir Ereignisse wie Nintendo Directs ganz zeitnah und aktuell. Und für mehr Analyse und Zusammenfassung legen wir euch gerne ein weiteres Mal unseren Podcast Der Nintendo-Podcast ans Herz, um den sich die N-ZONE-Redakteure Lukas und Johannes mit viel Herzblut kümmern.

Zu guter Letzt haben wir das Versprechen aus der letzten Ausgabe eingelöst und verabschieden uns mit einem großen Special vom Nintendo 3DS. Welche Geschichten habt ihr mit der Konsole erlebt? Was sind eure Geheimtipps und Empfehlungen? Habt ihr den Handheld gleich beim Verkaufsstart angeschafft? Und benutzt ihr ihn immer noch? Schreibt uns – wir freuen uns!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

eure Katharina!

ZAHLEN & FAKTEN 04/2020

Vier Neuzugänge
Herzlich willkommen, Tim, Lucas, Marvin und Michael! Kaum in den Redaktionsräumen aufgeschlagen, gab es schon viel zu tun: Tim und Lucas kümmerten sich um spannende Tests, Michael und Marvin fingen ein paar Tage später an, weshalb Michael sich (zunächst!) mit der Inhaltsangabe im Heft begnügen musste. Und von Marvin lest ihr im nächsten Heft bestimmt auch etwas! Wir freuen uns, euch an Bord zu haben!

Bangen und hoffen
Würde es klappen mit dem Test von Animal Crossing? Zum Glück kam die erlösende Nachricht mit dem Code rechtzeitig! Katha zockte fleißig und bezahlte ihre Kredite bei Tom Nook an jeweils nur einem Tag ab. Wenn das in echt nur auch so einfach wäre ...

HEFTINHALT 04/2020

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Ikonen der Spieleindustrie: Shigeru Miyamoto 12

Goodbye, 3DS 18

VORSCHAU

Doom Eternal 28

Moving Out 32

Termine 35

TEST

Team & Meinungsmache 36

Animal Crossing: New Horizons 38

Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX 46

Thronebreaker: The Witcher Tales 48

Metro: Redux 52

Darksiders: Genesis 56

Florence 60

Kunai 62

Two Point Hospital 64

The Turing Test 66

Devil May Cry 3 Special Edition 68

Mega Man Zero/ZX Legacy Edition 70

Warface 72

Samurai Shodown 74

Topspiele 76

RETRO

Pokémon Stadium 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

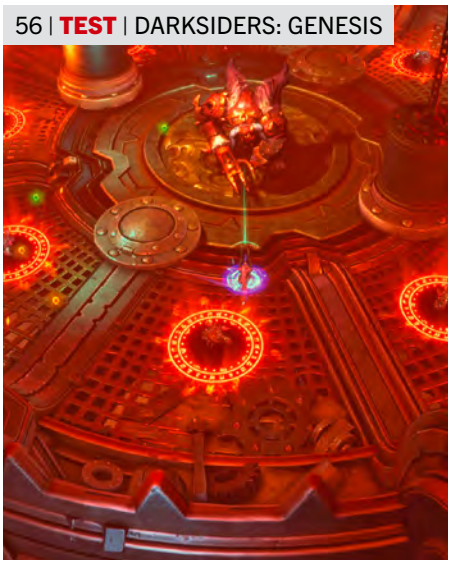
FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick / Impressum 98

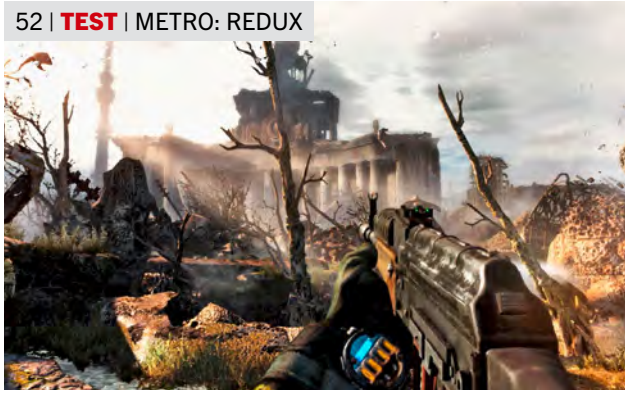
28 | VORSCHAU | DOOM ETERNAL

56 | TEST | DARKSIDERS: GENESIS



19 | MAGAZIN | GOODBYE, 3DS

52 | TEST | METRO: REDUX



64 | TEST | TWO POINT HOSPITAL

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO BEI E3 2020 DABEI

Die Japaner lassen sich die Messe in den USA auch heuer nicht entgehen.

Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, öffnet dieses Jahr bereits zum 26. Mal ihre Pforten. Zuletzt aber hat die Veranstaltung etwas an Bedeutung verloren, so bleibt beispielsweise mit Sony einer der wichtigsten Big Player der Spielebranche der E3 dieses Jahr bereits zum zweiten Mal fern. Auch Geoff Keighley ist diesmal nicht mit dabei. Umso erfreulicher für Nintendo-Fans: Das japanische Unternehmen hat die Teilnahme bereits offiziell bestätigt! Zusammen mit zum Beispiel Bandai Namco, Bethesda, Capcom, Sega, Square Enix, Take-Two, Ubisoft, Warner Bros. Games und Microsoft ist Big N somit in bester Gesellschaft – all diese Unternehmen haben ebenfalls die Teilnahme bei der E3 angekündigt.

SWITCH LITE IN NEUER FARBE

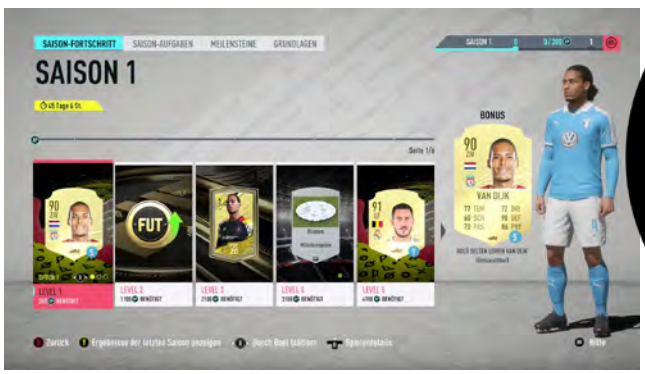
Neues Animal Crossing, neue Switch-Lite-Farbe – diesmal wird es rosarot.

Als Nintendo mit der Switch Lite am 20. September 2019 eine reine Handheld-Version der erfolgreichen Hybridkonsole auf den Markt brachte, war die Auswahl zunächst auf drei Farbvarianten beschränkt: gelb, grau sowie türkis. Bereits kurze Zeit später folgte eine spezielle Pokémon-Variante der Konsole anlässlich des Release von Pokémon Schwert & Schild. Nun steht eine weitere Farbe in den Startlöchern: Korallenrot. Die Lite in neuem Gewand wird in Japan zusammen mit Animal Crossing: New Horizons am 20. März 2020 veröffentlicht, in Nordamerika ist es am 06. April 2020 und somit etwas später so weit. Für Deutschland steht die offizielle Ankündigung eines Verkaufsstarts zum aktuellen Zeitpunkt noch aus.

EA WIRD WEGEN FIFA VERKLAGT

In Frankreich will man rechtlich gegen die Lootboxen in Ultimate Team in FIFA 20 vorgehen.

Lootboxen: Ein Thema, das nicht nur regelmäßig für Schlagzeilen sorgt und mittlerweile schon ganz grundsätzlich sehr negativ behaftet ist, sondern für viele Spieler auch zum roten Tuch geworden ist. Zu Recht, findet sogar die Politik in beispielsweise Belgien, wo Lootboxen seit 2017 als Glücksspiel eingestuft werden und daher nicht mehr in Videospielen erlaubt sind. Ähnliches könnte nun in Frankreich ebenfalls passieren. Dort hat ein Anwalt aus Paris im Namen seines Klienten Klage gegen EA eingereicht und zwar wegen FIFA. Genauer gesagt wegen FIFA Ultimate Team, einem Spielmodus in FIFA 20. Hierbei ist es möglich, Packs mit Fußballspielern für echtes Geld zu erwerben, der Inhalt ist dabei zufällig, die Chance auf wirklich gute Fußballer äußerst gering – eine ganz klassische Lootbox also. Auch immer und immer wieder die gleichen Inhalte zu bekommen, ist möglich. Besagter Klient ist selbst FIFA-Spieler und hat über 600 Euro in die Lootboxen in Ultimate Team in FIFA 20 investiert, dabei aber keinen einzigen wirklich guten Spieler gezogen. In der nun eingereichten Klage heißt es deshalb, dieser Spielmodus sei „illusorisch“ sowie „suchterregend“. Argumente also, die oft gegen Lootboxen in Games angeführt werden.



DIESE INDIES ERSCHEINEN PHYSISCH

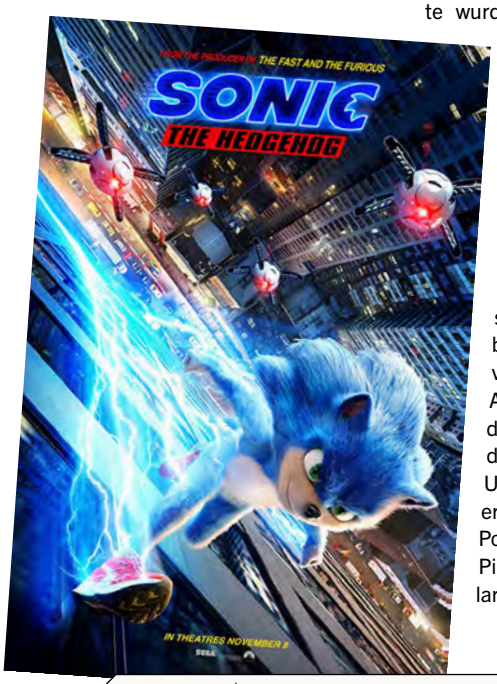
Super Rare Games bringt sieben weitere Indie-Titel als physische Versionen auf den Markt.

Das britische Unternehmen Super Rare Games hat sich unter Spielesammlern einen Namen gemacht. Das kleine Team veröffentlicht ausgewählte Indie-Spiele aus dem eShop der Switch als limitierte Retail-Versionen. Auf diesem Weg fanden bereits knapp 30 Indie-Titel als Cartridges ihren Weg in die Hände von Spielerinnen und Spielern. Ende Februar kündigte Super Rare Games sieben weitere Games an, die als Handelsversionen veröffentlicht werden sollen. Assault Android Cactus+ ist ein Twin-Stick-Shooter, bei dem ihr in unterschiedlichen Modi haufenweise Robotergegner plattmachen müsst, allein oder zusammen mit Freunden. Bei Dandara handelt es sich um einen Metroidvania-Titel aus Brasilien. Die physische Version beinhaltet die überarbeitete Fassung des Spiels. Darkword ist ein Top-Down-Survival-Horrorspiel. Am Tag müsst ihr Ressourcen sammeln, um damit in der Nacht in eurem Versteck zu überleben. Bei Freedom Finger übernehmt ihr die Kontrolle über einen riesigen Mittelfinger, mit dem ihr euch durch 2D-Levels schießt. In Mechstermination Force kämpft ihr als kleiner Soldat gegen riesige Roboterbosse. Steamworld Heist: Ultimate Edition ist ein rundenbasierter Taktik-Shooter, alle Zusatzinhalte sind inbegriffen. In The Sexy Brutale erlebt ihr einen Maskenball voller Intrigen und Morde, Letztere gilt es zu verhindern.

SONIC-FILM
ERFOLGREICHER START

Sonic überholt sogar Meisterdetektiv Pikachu.

Der im Februar in den Kinos angelaufene Sonic-Film mit dem schlichten Titel „Sonic the Hedgehog“ blickt auf eine bewegte Geschichte im Vorfeld zurück. Als der erste Trailer veröffentlicht wurde, lachte das versammelte Internet über die für den Film animierte Version von Sonic. Prompt gingen die Verantwortlichen zurück ans Reißbrett und überarbeiteten das Design, dafür nahmen sie eine Verschiebung in Kauf. Das scheint sich ausgezahlt zu haben, denn der Kinostart verlief sehr erfolgreich. Allein in den USA spielte der Streifen in den ersten drei Tagen rund 57 Mio. US-Dollar ein, damit ist er sogar erfolgreicher als Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu (55 Mio. US-Dollar in der gleichen Zeit).



N-ZONE-STECKBRIEF #55

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Tiny Kong

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Donkey Kong 64 (1999)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Von allen in Donkey Kong 64 neu eingeführten Kong-Figuren hat sie die meisten Auftritte in Videospielen, mehr als Lanky und Chunky Kong zusammen.

KURZBIOGRAFIE:
Tiny Kong ist die kleine Schwester von Dixie Kong und die Cousine von Chunky und Kiddy Kong. Den allerersten Auftritt hatte sie im Jahr 1999 auf dem Nintendo 64 in Rares Jump&Run-Klassiker Donkey Kong 64. Danach legte sie eine längere Pause ein, erst 2007 trat sie in Diddy Kong Racing DS wieder einmal in einem Spiel auf. Eigentlich hätte sie schon im Nintendo-64-Original zu den spielbaren Fahrern gehören sollen, das Vorhaben wurde aber vor Release gestrichen. Tiny Kong ist auch eine Spielfigur in Donkey Kong Jet Race sowie Mario Super Sluggers, beide Spiele erschienen für die Bewegungskonsole Wii. In Donkey Kong Country 2 und 3 tritt sie auch auf, aber nur in den Remakes für den Game Boy Advance.

TRIVIA:
Laut dem Spieleberater zu Donkey Kong 64 arbeitet Tiny Kong bei einem Finanzamt. Sie wollte zwar ein Supermodel werden, dafür war sie aber zu klein. Sie hat weder einen Ehepartner noch einen Freund – soweit bekannt ist. Ihr Name bedeutet „winziger Affe“.

METRO-GEWINNSPIEL

Wir verlosen zweimal Metro: Redux für die Switch sowie coole Goodies zum Spiel!

Die Apokalypse möchte man auf jeden Fall lieber in Videospielen als in der Realität erleben – vor allem, wenn sie so brillant umgesetzt ist wie in Metro: Redux für die Switch! Unseren großen Test zu den beiden Abenteuern von Held Artjom lest ihr ab Seite 52, aber wir können schon mal vorwegnehmen, dass wir von der Umsetzung auf Switch sehr angetan sind. In Zusammenarbeit mit Koch Media verlosen wir einmal ein großes Fan-Set, bestehend aus dem Spiel für Switch, einem Goodie-Pack, bestehend aus einer Schutzhülle für das Spiel, einem zusätzlichen Hüllen-Inlay, 4 Artwork-Karten, einem gefalteten Poster sowie einem Set Pins sowie die wunderschöne Hardcover-Sonderausgabe der Roman-Trilogie Metro von Gluchowski. Das kleinere Set besteht aus dem Spiel für Nintendo Switch sowie einem Goodie-Pack. Um teilzunehmen, schickt ihr eine Mail mit dem Betreff „Metro-Gewinnspiel“ an katharina.pache@computec.de. Der Einsendeschluss ist der 29. März 2020. Bitte beachtet, dass ihr volljährig sein müsst, um den Preis zu erhalten. Unter allen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost. Wir wünschen euch viel Glück und bedanken uns für die Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

An dieser Stelle auch einen herzlichen Glückwunsch an die Gewinner der Verlosung von Detektei Layton in der letzten Ausgabe – die Namen der Glücklichen findet ihr rechts unten.

Teilnahmeberechtigt sind alle volljährigen N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

1x

1x

DETEKTEI-LAYTON-GEWINNER:

Patrick Rode

Manuela Koller

Rafael Czaja

KAZUHISA HASHIMOTO GESTORBEN

Der Erfinder des berühmten Konami-Codes ist kürzlich verstorben.

Nicht unbedingt oft, aber gelegentlich dennoch bringt die Videospielindustrie Ikonen hervor. Shigeru Miyamoto, Satoru Iwata, Hideo Kojima … Kazuhisa Hashimoto. Letzterer verdankt seine Bekanntheit dem berühmten Konami-Code. Ursprünglich als Entwicklertool im NES-Spiel Gradius verwendet, wurde der Code seitdem zu einem Teil und oftmals Easteregg nicht nur von zahlreichen Konami-Spielen, sondern auch Games anderer Hersteller und Entwickler. Heutzutage kennen die meisten enthusiastischen Videospielfans den Code: hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, B, A. Ende Februar verstarb der Erfinder des Codes, Kazuhisa Hashimoto, im Alter von 61 Jahren, wie Konami per Twitter mitteilte.

NEUES SHOVEL-KNIGHT-GAME ANGEKÜNDIGT

In Pocket Dungeon trifft Puzzlespiel auf Dungeon-Crawler.

Shovel Knight: Erfolgreiche Kickstarter-Kampagne, ein großer Spielspaß und in der Variante Treasure Trove sogar ein Launchtitel der Nintendo Switch. Neben den mehreren Kampagnen des eigentlichen Spiels und dem noch in Entwicklung befindlichen Spin-off Shovel Knight Dig arbeitet Entwickler Yacht Club Games derzeit noch an einem weiteren Titel der Reihe, ebenfalls ein Spin-off namens Shovel Knight Pocket Dungeon. Dabei handelt es sich in Gameplay-Hinsicht um eine Mischung aus Puzzlespiel mit Blöcken und Dungeon-Crawler. Der Titel soll noch dieses Jahr erscheinen und zwar im Herbst für Nintendo Switch und weitere Plattformen. Dabei habt ihr die Wahl aus zehn verschiedenen Figuren aus dem Universum von Shovel Knight, alle mit verschiedenen Fähigkeiten.

ANIMAL-CROSSING-DRINKS ERHÄLTLICH

Zum Release von New Horizons erscheinen drei verschiedene Teegetränke im Design von Animal Crossing.

Viele Spieleneuveröffentlichungen werden neben umfangreichen Marketingkampagnen auch von allerlei Merchandise und Ähnlichem begleitet. Animal Crossing: New Horizons eignet sich sogar besonders gut dafür; kein Wunder also, dass anlässlich des Spiels eine Switch im speziellen Design erscheint, genauso wie eine Tragetasche im Design der Serie. Doch damit nicht genug! In Kooperation mit Nintendo veröffentlicht der Gaming-Onlineshop „Kujumi“ drei Sorten Animal-Crossing-Drinks, die von einem externen Getränkevertriebspartner bereitgestellt werden. Es handelt sich um die Sorten Melinda (Orange, Holunder, Vanille), K.K. Slider (Kirschen, Heidelbeeren, Kräuter) sowie Tom Nook (Zitrone, Granatapfel, Hibiskus). Die Teegetränke mit Frucht- und Kräutergeschmack erscheinen zusammen mit Animal Crossing: New Horizons am 20. März 2020 und kosten pro Flasche rund 4 Euro zuzüglich Versand. Wie in der Welt der Videospiele üblich, ist es im Vorfeld der Veröffentlichung möglich, die Getränke vorzubestellen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1331: Der Text aus dem originalen Donkey Kong, der „How high can you get?“ lautet, ist in der japanischen Fassung ein anderer. Hier heißt es nämlich „How high can you try?“.

1332: Der uns bekannte Krawattenträger Donkey Kong ist eigentlich Donkey Kong Jr. aus dem gleichnamigen Spiel. Cranky Kong hingegen war der ursprüngliche Donkey Kong und Gegner von Mario im Urspiel namens Donkey Kong.

1333: Im Intro des Spiels Donkey Kong Jr. wird Donkey Kong, gefangen in einem Käfig, weggetragen ... von zwei Marios gleichzeitig! Hat Luigi hier die falsche Latzhose erwischt oder hat Mario etwa eine Doppelkirsche benutzt?

1334: Donkey Kongs Angebetete Candy Kong verdankt ihren Namen ihrer zuckersüßen Art. Jedoch hätte sie beinahe „Blondie Kong“ geheißen, aber auch „Honey Kong“ war von den Entwicklern für kurze Zeit angedacht.

1335: Die DK-Veteranen Cranky Kong und Funky Kong waren recht früh in den ersten Versionen von Donkey Kong Country festgelegt, hatten jedoch einen kleinen, aber feinen Unterschied im Namen zu bieten. So waren die Namen an Donkey Kong angepasst und sollten „Crankey“ und „Funkey“ geschrieben werden, was letztendlich jedoch so nicht umgesetzt wurde.

1336: Cranky Kong hätte eigentlich schon im ersten Donkey Kong Country spielbar sein sollen. Jedoch wurde sein eigens dafür entworfener Spielmodus während der Entwicklung aus dem Spiel entfernt. Hierbei wäre der alte Cranky langsamer, schwerfälliger und generell weniger präzise spielbar als Donkey und Diddy gewesen und hätte den Schwierigkeitsgrad damit in die Höhe getrieben.

1337: Diddy Kong sollte zuerst „Dinky Kong“ heißen. Dieser Name wurde jedoch abgelehnt, später aber für Kiddy Kong gewählt, der in Japan eben Dinky Kong heißt. Andere Überlegungen für Diddys Namen waren „Diet DK“, „Titchy Kong“ und „DK Lite“.

1338: Der offizielle Soundtrack zum Spiel Donkey Kong Country, welcher DK Jamz heißt und 1995 als Prämie beim Club Nintendo zu erhalten war, beinhaltet zwei versteckte Tracks. Zu den regulären 23 Songs gesellen sich noch Nr. 49 (End of Turn) und Nr. 50 (End of Stage) hinzu. Die 24–48 sind dagegen einfach nur Stille.

1339: Schauspieler und Musiker Donald Glover, in der Musikszene als Childish Gambino bekannt, nutzte für seinen Song namens Eat your vegetables unüberhörbar Elemente aus der Unterwasserlevel-Melodie Aquatic Ambience des Klassikers Donkey Kong Country.

1340: Im November 2015 wurde von Gregg Mayles, der damals bei Rare an Donkey Kong Country 2 – Diddy´s Kong Quest gearbeitet hatte, eine Auswahl an möglichen Namen für das DK-Sequel während der Produktion veröffentlicht. Damalige Favoriten waren etwa „Diddy Kong Country“ und „Donkey Kong Quest“. Jedoch finden sich dort auch kuriose und wohl weniger ernst gemeinte Namensvorschläge wie „Diddy's desperate search for a good name for this game“, „Mighty Morphin' Power Diddy“, „Diddy & female with hair“ oder „DKCII – More of the same“. Rare-Humor eben!

POKÉMON HOME ERSCHIENEN: SO FUNKTIONIERT DER SERVICE

Ihr könnt wieder Taschenmonster transferieren – und Geschenke gibt es auch!

Nintendo hat angekündigt, Nintendo hat geliefert: Im Februar sollte Pokémon Home an den Start gehen – und genauso war es dann auch! Mit Home könnt ihr eure Taschenmonster in die Cloud transferieren und zwar aus verschiedenen Spielen der Reihe. Pokémon Home ist kostenlos im eShop der Nintendo Switch sowie im Google Play Store bei Android-Geräten respektive im App Store bei iOS-Geräten verfügbar. Ohne Preis ist aber nur der Download der Software selbst, denn der Dienst wird gegen Bares offeriert. Der erste Monat ist zum Ausprobieren umsonst, danach muss ein Premium-Abo abgeschlossen werden. Zur Auswahl stehen drei Stufen: 30 Tage für 2,99 Euro, 90 Tage für 4,99 Euro oder wahlweise 365 Tage für 15,99 Euro. Beim ersten Starten der Software auf der Switch erhaltet ihr ein Pikachu auf Level 5 geschenkt. Öffnet ihr Pokémon Home auf dem Mobilgerät, dürft ihr zwischen den Starter-Pokémon der ersten Generation wählen, also Bisasam, Glumanda und Schiggy. Doch wie funktioniert die Software eigentlich?

Pokémon Bank & Mover

Die Pokémon Bank ist quasi der Vorgänger von Pokémon Home und als Software für den Nintendo 3DS erhältlich. Am Handheld könnt ihr eure Pokémon aus Pokémon X & Y, Pokémon Alpha Saphir & Omega Rubin, Pokémon Sonne & Mond sowie Pokémon Ultrasonne & Ultramond in die Bank und damit in die Cloud übertragen. Per Pokémon Mover gilt das gleiche für Pokémon Schwarz & Weiß, Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2 sowie die Virtual-Console-Varianten der ersten beiden Pokémon-Generationen. Habt ihr eure Monsterchen aus den verschiedenen DS-, 3DS- und VC-Spielen in die Bank übertragen, könnt ihr sie weiter nach Home transferieren. Das funktioniert in Home aber nur mit Premium-Abo, nicht in der kostenlosen Testphase! Wollt ihr das Feature nutzen, müsst ihr also in jedem Fall blechen. Installiert die aktuelle Version von Bank auf eurem 3DS, öffnet die Software und wählt aus, dass ihr eure Pokémon zu Home übertragen wollt. Nun wählt ihr ganze Boxen auf einmal aus, einzelne Pokémon sind nicht übertragbar. Öffnet nun Home an der Switch oder am Mobilgerät. Dort müsst ihr einen Key generieren, der nur drei Minuten gültig ist. In der Mobilversion findet ihr das Feature in den Optionen, an der Switch über das 3DS-Icon im Hauptmenü. Gebt den Code nun in der Bank am 3DS ein und wartet ein paar Minuten, nachdem ihr die Übertragung gestartet habt. Die ausgewählten Boxen erscheinen dann in Pokémon Home. Wichtig: Diesen Vorgang könnt ihr nicht rückgängig machen!

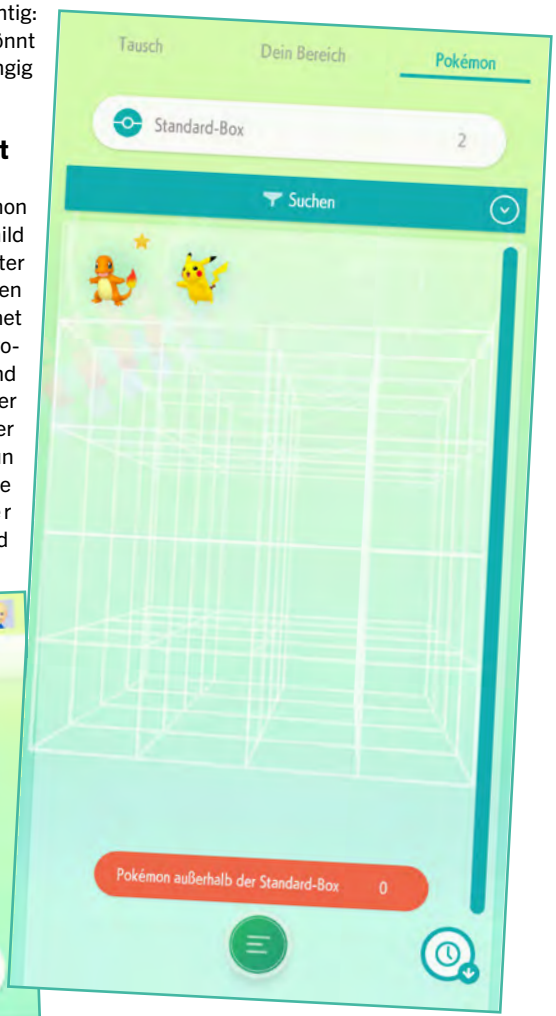
Pokémon Schwert & Schild

Mit Pokémon Schwert & Schild könnt ihr die Monster in beide Richtungen übertragen. Öffnet dazu einfach Pokémon Home und wählt den Transfer mit Schwert oder Schild aus. Nun könnt ihr einzelne Taschenmonster beliebig hin- und herschieben.

Pokémon: Let's Go, Pikachu!/ Evoli!

Das Zusammenspiel mit Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! funktioniert genauso wie mit Schwert & Schild, mit einem wichtigen Unterschied: Nur der Import von den Spielen hin zu Home ist möglich, nicht aber umgekehrt! Öffnet einfach Home und wählt das passende Spiel aus, transferiert die Monsterchen in Home. Das lässt sich nicht mehr rückgängig machen.

Pokémon Home ist im eShop der Nintendo Switch erhältlich und ermöglicht euch das Importieren eurer Taschenmonster aus verschiedenen Pokémon-Spielen und das Exportieren zu Pokémon Schwert & Schild.



Auch am Smartphone oder Tablet könnt ihr eure Taschenmonster-Sammlung in der Cloud organisieren, insofern ihr ein Android- oder iOS-Gerät besitzt.

NEUE SEASON IN FORTNITE: DAS SIND DIE NEUERUNGEN

Veränderungen der Insel, Gameplay-Anpassungen, neue Items – das ist alles neu in Season 2!

Mehr als vier Monate: So lange hat zuvor noch keine Season in Fortnite gedauert. Die Rufe nach der nächsten Saison und damit einhergehenden Neuerungen wurden daher zuletzt erwartungsgemäß immer lauter. War der Start von Season 2 (Chapter 2) zunächst schon für Anfang Februar vorgesehen, verschob Epic Games dieses Datum auf den 20. Februar und versuchte, die Spieler dafür mit neuen Herausforderungen bei Laune zu halten. Zwischenzeitlich aber ist die neue Saison wie angekündigt gestartet. In den Tagen davor verbreitete Epic bereits kryptische Hinweise auf die Neuerungen in Season 2, teils per Social Media, aber auch mit Anzeigen in der echten Welt.

Update und Battle Pass

Das kostenlose Update für die neue Season ist für die Nintendo Switch und weitere Plattformen verfügbar. Download und Installation sind zwingende Voraussetzungen, um weiter Fortnite zu spielen. Die zweite Saison des zweiten Kapitels endet der aktuellen Planung von Epic nach am 30. April 2020. Die neue Season kommt wie üblich mit einem neuen Battle Pass, der zahlreiche Belohnungen enthält, insgesamt 101 Items kann man mit dem kostenpflichtigen Pass abstauben. Darunter befinden sich sieben Outfits, zwei Stile, sieben Rücken-Accessoires, sieben Erntewerkzeuge, sieben Hängegleiter, fünf Kondensstreifen, 21 Emotes, sechs Lackierungen, acht Banner, drei Musikstücke, 13 Ladebildschirme und 15 mal 100 V-Bucks. Insgesamt 20 Belohnungen davon gibt es auch ohne den Erwerb des Battle Pass. Ein Novum in Fortnite ist der Maya-Skin, das Aussehen dieses Outfits könnt ihr nämlich nach eigenen Vorlieben aus einer Vielzahl von Möglichkeiten anpassen. Diese umfassen Frisuren, Kleidung, Tattoos, Kopfbedeckungen, Schuhe und mehr, all das müsst ihr aber erst freischalten. Ebenfalls Einzug in Fortnite hält offensichtlich auch ein Deadpool-Skin. Der ist zwar nicht im Battle Pass enthalten, wird aber am Ende des Epic-Trailers zum neuen Battle Pass gezeigt.

Neue Story

Die neue Season in Fortnite steht unter einem Geheimagenten-Motto. „Die Insel wurde von Geheimagenten der Fraktionen Ghost und Shadow übernommen und das Schicksal der Insel liegt in den Händen der Spieler“, heißt es in der offiziellen Pressemitteilung von Epic Games. Weiter: „Neue außergewöhnliche Orte warten auf der gesamten Insel darauf, entdeckt zu werden“ und „in zeitexklusiven Spezialeinsätzen gilt es, feindliche Basen einzunehmen, Wachen auszuschalten und die Anführer zu besiegen, um besondere und mächtige Waffen zu erhalten.“ Daher verfügt die Insel in der neuen Season nun über Geheimgänge, mit denen ihr unbemerkt in Verstecke einbrechen könnt, außerdem könnt ihr Selbstschussanlagen ausschalten, Überwachungskameras umgehen und Gegner mit neuen Gadgets wie Körpergranaten und Verkleidungen überlisten. Überarbeitet und erneuert wurden auch die verschiedenen Modi des Spiels wie „Gruppenkeile“.

Wie jede neue Saison bietet auch die nunmehr insgesamt zwölfte Season in Fortnite wieder viele Neuerungen sowie einen neuen kostenpflichtigen Battle Pass mit Items.

IKONEN
DER SPIELE-INDUSTRIE

SHIGERU MIYAMOTO

DAS GENIE HINTER SUPER MARIO BROS., THE LEGEND OF ZELDA, DONKEY KONG UND CO.

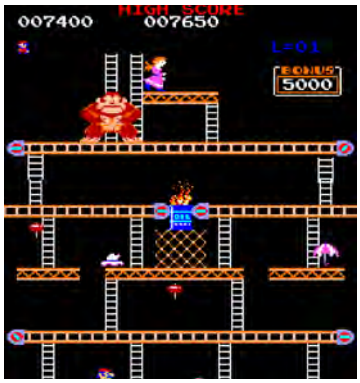
Kaum ein Mensch hat die Spieleindustrie so stark geprägt wie Shigeru Miyamoto. Doch wie ist die Ikone der Spieleindustrie überhaupt in die Branche gekommen?

Auch das Gamedesign des 1984 veröffentlichten Excitebike stammt von Miyamoto. Am 7. Juni 2011 erschien im Nintendo eShop ein Remake für Nintendo 3DS, das die Grafik in stereoskopischem 3D darstellt. Kostenpunkt: 5,99 Euro. (Bild: Moby Games)

Etwa 40 Kilometer nordwestlich von Kyoto kommt Shigeru Miyamoto am 16. November 1952 auf die Welt. Seine Eltern sind bescheidene Leute; sie besitzen ein kleines Häuschen, ganz in der Nähe von Bächen und Wäldern. Viele Spielsachen oder gar einen Fernseher besitzt Miyamoto während seiner Kindheit nicht. Doch das stört den Jungen kaum, denn er ist sehr erfinderisch. Stöcke und Bindfaden beflügeln seine Fantasie und das Erkunden der Umgebung zählt zu seinen Hobbys. Darüber hinaus zeichnet Miyamoto gerne Mangas, interessiert sich für Gitarre und Banjo und formt Spielsachen. Kurz gesagt: Er ist ein echter Kreativkopf.

Miyamotos Anfänge bei Nintendo

Nachdem der aufgeschlossene Jungspund seine Schullaufbahn beendet hat, wechselt er zunächst zum Kanazawa Municipal College of Industrial Arts und arbeitet hart, um sich 1976 einen Abschluss als Industriedesigner zu sichern. Ein passender Job lässt allerdings auf sich warten, weshalb sein Vater mit Vitamin B nachhilft: Miyamoto Senior nämlich kennt zufällig jemanden, der guten Kontakt zu Hiroshi Yamauchi pflegt, dem damaligen Präsidenten von Nintendo Japan. Der Bekannte fädelt für den jungen Miyamoto ein Vorstellungsgespräch ein. Dieser nimmt das Angebot dankend an, packt einige



Der Arcade-Automat Donkey Kong aus dem Jahr 1981 legte den Grundstein für Miyamotos bis heute anhaltenden Erfolg. (Bild: Moby Games)

WUSSTET IHR SCHON, DASS SHIGERU MIYAMOTO …

- sich bei der Namensgebung von The Legend of Zelda vom klangvollen Namen von Zelda Fitzgerald inspirieren ließ? Zelda war die Frau des bekannten US-Buchautors Francis Scott Fitzgerald (Der große Gatsby).
- gerne die Größe von Objekten schätzt und dann mit einem Maßband – das er oft bei sich trägt – nachmisst? Auch Wii Fit hat ein Minispiel, in dem es genau darum geht.
- eher ungern im Rampenlicht steht und es daher auch konsequent vermeidet, im japanischen Fernsehen aufzutreten?
- früher oft mit dem Fahrrad zur Arbeit fuhr? Da sich das Unternehmen jedoch um seine Sicherheit sorgte, wird er nun für gewöhnlich von einem Fahrzeug abgeholt.
- die Namen der sieben Koopa-Kids aus der japanischen Version von Super Mario Bros. 3 auf den Namen von sieben Programmierern aus seinem Team basieren ließ? Er wählte diese Strategie, um seine Mitarbeiter zu würdigen. In der US-Version wurden die Koopa-Kids jedoch wie bekannte Musiker benannt. Ludwig von Koopa etwa ist ein Seitenhieb auf den deutschen Komponisten und Pianisten Ludwig van Beethoven.
- englische Puppendramen, allen voran die Marionetten-Science-Fiction-Serie Thunderbirds, liebt? Für das Cover von Star Fox erschuf er daher vier Puppen der Hauptcharaktere – einen Fuchs, einen Vogel, einen Hasen und eine Kröte – fotografierte sie und arrangierte sie zusammen mit Raumschiffen.

selbst entworfene Spielzeuge ein und wird bei Nintendo vorstellig. Ganz zur Freude von Yamauchi: Dem damals 28-jährigen Geschäftsmann gefallen Miyamotos kindgerecht gestaltete Kleiderbügel im Krähen- und Elefantendesign. So gut, dass Miyamoto wenig später als Künstler angestellt wird und die Aufgabe erhält, Artworks für den Arcade-Automaten Sheriff (1979) beizusteuern. Yamauchi ist auch hier mit Miyamotos Arbeit sehr zufrieden und zögert nicht lange, ihm die Verantwortung für das Artdesign eines neuen Arcade-Automaten namens Radar Scope zu übertragen. Japanische Spieler lieben den 1980 veröffentlichten Pac-Man-Klon. Ganz anders hingegen die Gamer in den USA; hier will der Funke bei vielen einfach nicht überspringen. Gerade einmal 1.000 von 3.000 Automaten finden einen Abnehmer und Nintendo kommt finanziell richtig ins Schwitzen. Was dann folgt, dürfte zumindest Arcade-Enthusiasten hinlänglich bekannt sein. Mangels gerade verfügbaren Stammpersonals erhält Quereinsteiger Miyamoto den Auftrag, ein neues Spiel zu entwerfen, das Radar Scope komplett ersetzen soll. Der damals 29-Jährige willigt ein und konzipiert ein Geschicklichkeitsspiel mit einer verrückten Geschichte. Held Jumpman (später in Mario umbenannt) gängelt seinen Haustier-Gorilla (später Donkey Kong genannt). Der Affe ist davon gar nicht begeistert und entführt Jumpmans Freundin Pauline. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, ein Baugerüst zu erklimmen, um Pauline aus den Fängen des Primaten zu retten. Oder analytischer ausgedrückt: Miyamoto wirft das damals stark verankerte Konzept der Highscore-Jagd über den Haufen und ersetzt es mit einer narrativ motivierten Rettungsmission. Nintendos Chefetage ist zunächst verunsichert. Kann ein solcher Ansatz überhaupt funktionieren? Um genau das herauszufinden, stellt das Unternehmen zu Versuchszwecken zwei Automaten in Gaststätten in der Nachbarschaft auf. Zahlungswillige Kunden lassen nicht lange auf sich warten und spülen knapp 300 Dollar in die Kasse – pro Woche, versteht sich. Yamauchi jubelt vor Freunde, setzt über 60.000 Geräte im ganzen Land ab und investiert die so erwirtschafteten 180 Millionen Dollar in ein neues Firmenhauptquartier.

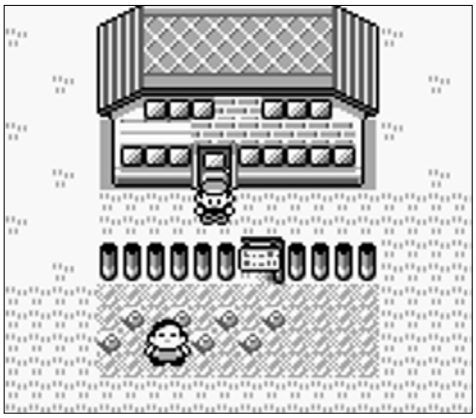
Mario und Link erobern die Welt

Zeitsprung ins Jahr 1985. Nintendos Heimkonsole Famicom ist dank von Miyamoto designten Spielen wie Donkey Kong, Donkey Kong Jr. und Popeye in Japan bereits die Nummer 1. Mehr als 2,5 Millionen Einheiten sprechen eine deutliche Sprache und rücken erstmals den nordamerikanischen Markt in den Fokus. Nintendo gestaltet die Famicom-Konsole optisch um und tauft sie Nintendo Entertainment System (NES). Zeitgleich arbeiten Miyamoto und seine Kollegen unter Hochdruck an zwei neuen Spielerfahrungen, die die Rechenleistung der 8-Bit-Hardware demonstrieren sollen. Miyamoto ist der Hauptverantwortliche für ein Jump & Run mit dem Projektnamen Mario Adventure. Im Gegensatz zu Marios ersten Abenteuern setzt er – wie schon bei den 1984 veröffentlichten Titeln Excitebike und Devil World – auf ein seitwärts scrollendes Geschehen. Der Spieler manövriert den Helden von links nach rechts und lotst ihn vorbei an allerlei Hindernissen und Gegnern. Bizarr, aber spielerisch interessant: Wenn Mario Pilze futtert, verdoppelt sich seine Größe und er wird zu Super Mario. Das finale Modul umfasst acht Welten, die auf gerade mal 40 Kilobyte Speicherplatz abgelegt werden. Abwechslung und Nervenkitzel sind trotzdem immens und machen Super Mario Bros. über Nacht zum Must-have-Modul. Weiterer Grund für den famosen US-Launch des Spiels am 18. Oktober 1985: Super Mario Bros. liegt zum Start jedem NES kostenlos bei. Ein echter System-Seller also, der mit knapp 40,24 Millionen verkauften Exemplaren jahrzehntelang die Liste der meistverkauften Videospiele anführt – Tetris für den Game Boy nicht mitgerechnet. Aber auch das 1987 im Westen veröffentlichte The Legend of Zelda, Miyamotos zweites großes NES-Projekt, bricht blitzschnell Verkaufsrekorde. Ein Grund hierfür ist, dass das Gameplay des 8-Bit-Rollenspiels aus Top-down-Perspektive größtenteils nicht linear abläuft. Statt einem fest vorgegebenen Pfad zu folgen, bricht Miyamoto

John Romero ist ein großer Fan von Shigeru Miyamoto. Zu Ehren seines Idols nannte er den Helden aus Daikatana Hiro Miyamoto. (Bild: Moby Games)

Miyamotos Pac-Man-Klon Devil World (1984) erschien nur in Japan und Europa. Ein US-Release scheiterte an religiösen Symbolen. (Bild: Moby Games)

Laut einem Interview mit USA Today ist das 1990 für das Super Nintendo veröffentlichte Super Mario World Miyamotos Lieblingsspiel. (Bild: Moby Games)



Satoshi Tajiri gilt als der Erfinder der Pokémon. Sein Mentor? Miyamoto! Dieser regte etwa die Idee zu zwei verschiedenen Fassungen an. (Bild: Moby Games)

mit dieser Konvention und lässt dem Spieler freie Hand. In der Rolle von Protagonist Link muss man selbst herausfinden, was als Nächstes zu tun ist. Wieder geht es nicht um Highscores, sondern um das Erleben einer Story – immer mit dem Ziel vor Augen, irgendwann das Ende zu erreichen. „Hyrule ist wie ein Miniaturgarten, den Spieler in ihre Schublade packen können", sagte Miyamoto einmal in einem Interview mit der US-Website GameSpot. Der Vergleich mit einem Garten passt dabei ziemlich gut, denn schon als Kind zog es Miyamoto hinaus in die Natur. Er liebte es, die Wiesen, Wälder und Bäche in der Nähe seines Elternhauses zu erkunden. Eines Tages stieß er dabei sogar auf eine unscheinbare Höhle. Er begab sich hinein und erforschte immer neue Bereiche – ohne Karte, ohne Begleitung, ganz auf sich allein gestellt. Eben diese Nervenkitzel und etwaige Naturerfahrungen sind es, die den Japaner beim Entwerfen von The Legend of Zelda beeinflussen und die er in Videospielform greifbar machen will. Mit Erfolg: Als erstes NES-Spiel knackt Zelda die Marke von einer Million verkauften Exemplaren.

Famose Fortsetzungen

Beflügelt von der Beliebtheit seiner Topmarken, dauert es nicht lange, bis Miyamoto diverse Sequels in Angriff nimmt. Den Anfang macht Super Mario Bros. 2, das 1986 vorerst nur in Japan erscheint. Der Grund: Das von Miyamoto mitentworfene Jump & Run war vorrangig für all jene konzipiert, die das Original durchgespielt hatten. Vergiftete Pilze, plötzliche Windstöße beim Springen, fiese Warp-Verbindungen und andere Hindernisse führen dazu, dass der Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt und Nintendo zur Sicherheit auf der Verpackung sogar den Schriftzug „For Super Players" ergänzt. Während genau das viele japanische Spieler kaum stört und diese 2,5 Millionen Mal zugreifen, bekommt der Titel von Nintendos US-Hauptquartier kein grünes Licht. Miyamoto und sein Team lassen sich davon aber nicht entmutigen, im Gegenteil. Sie ersinnen einen kühnen Plan: Damit Mario-Fans im Westen nicht leer ausgehen, verpasst man dem von Nintendo für Fuji Television entwickelten Plattformer Yume Kōjō: Dokidoki Panic eine optische Frischzellenkur, tauscht die ursprünglichen Charaktere gegen Mario-Figuren und nennt das Ergebnis ebenfalls Super Mario Bros. 2. Ein Geniestreich, der vom westlichen Markt hervorragend angenommen wird und das Spiel später sogar auf Platz 4 der meistverkauften NES-Titel katapultiert. Im Jahr 1998 erscheint im Westen außerdem Zelda 2: The Adventure of Link, ein weiterer Kassenschlager, der sich über 4,38 Millionen Mal verkauft. Ausschlaggebend für den Erfolg ist Miyamotos klare Designanweisung, spielerisch nicht den ausgetretenen Pfaden des Erstlings zu folgen, sondern Neues zu versuchen. Also implementieren die Macher unter anderem eine Zauber-Anzeige, ein Erfahrungspunktesystem, Extraleben, mehr Dialoge mit NPCs, Plattforming-Passagen und den Doppelgänger Dark Link. Doch nicht nur bei Zelda 2 setzen Miyamoto und sein Team auf Innovationen. Auch Super Mario Bros. 3, das in den USA am 2. Februar 1990 erscheint, lebt von seinen zahlreichen Neuerungen, allen voran einer sehr lebendig gestalteten Oberwelt-Karte. Ein Designelement, das fortan Einzug in Dutzenden anderen Mario-Ablegern und konkurrierenden Hüpfspielen hält. Auch können die Protagonisten nun Abhänge hinabrutschen und durch das Anlegen von Kostümen von neuen Fähigkeiten profitieren. Witzig: Ursprünglich sollten diese Outfits Mario und seinen Bruder in einen Zentauren und verschiedene andere mythologische Figuren verwandeln. Der Mythologie-Ansatz wurde dann jedoch verworfen und gegen Tierwesen-Kostüme getauscht. Als Waschbär verkleidet kann der Held sodann fliegen, im Froschkostüm unter Wasser schwimmen und so weiter. Zudem führen die Entwickler haufenweise neue Gegnertypen ein, etwa den Kettenhund. Die Inspiration? Laut Miyamoto wurde er als Kind auf dem Schulweg einmal von einem Hund attackiert. Glücklicherweise war das Tier angekettet – Miyamoto kam mit einem Schrecken davon.

Die wilden 90er

Noch bevor das Super Famicon im November 1990 in Japan erscheint, finden bei Nintendo in Kyoto zahlreiche Umwälzungen statt. Der Konzern legt verschiedene Entwicklungsabteilungen

Super Mario Bros. war so beliebt, dass man in den USA Cornflakes kaufen konnte, die wie Gegner aus dem Spiel aussahen. (Bild: Moby Games)

Das 3D-Leveldesign und die frei bewegbare Kamera zählen zu den größten Innovationen von Super Mario 64 aus dem Jahr 1996. (Bild: Moby Games)

The Legend of Zelda erschien 1986. In der NES-Fassung war es das erste Spiel mit einem golden eingefärbten Modul. (Bild: Moby Games)

Mit einer Durchschnittswertung von beeindruckenden 99/100 Punkten führt Ocarina of Time von 1998 die Liste der am höchsten bewerteten Spiele an. (Bild: Moby Games)

zusammen und formt so die intern nochmals zweigeteilte Abteilung „Nintendo Entertainment Analysis & Development“ (Nintendo EAD). Miyamoto wird zur Schlüsselfigur, denn er leitet die Software-Entwicklungsabteilung und treibt kommende Launch-Titel für das Super Nintendo mit viel Elan voran. Da wäre zum einen Super Mario World. Das Spiel soll etwas komplett Neues werden und die Power der kraftvollen 16-Bit-Hardware demonstrieren. Genau deswegen schlägt Miyamoto vor, eine Idee zu realisieren, die ihm schon länger durch den Kopf ging, mit der 8-Bit-Platine des NES aber technisch schlichtweg nicht umzusetzen ist. Mario soll einen Saurier als Sidekick bekommen. Viele Entwürfe machen die Runde, bis Figurendesigner Shigefumi Hino seinen Kollegen schließlich voller Stolz Yoshi präsentiert. Alle bei Nintendo EAD lieben Marios knuffigen Begleiter und auch die Fans schließen ihn zur Premiere des SNES am 21. November 1990 in Japan sofort ins Herz. Ergänzt man nun noch die famose Pixeloptik, die im Vergleich zur 8-Bit-Ära viel bessere Musik, Marios neue Heldenfähigkeiten und die Tatsache, dass das Spiel zum SNES-Launch im Westen jeder Konsole beiliegt, wird schnell klar, warum Super Mario World zum bestverkauften Titel der Plattform avanciert. Das Super Nintendo liefert sich zu Beginn der 1990er-Jahre einen knallharten Zweikampf mit Segas Mega Drive. Dass Nintendo dabei stets ein Software-Ass im Ärmel hat, liegt wie zu erwarten häufig an Miyamotos genialen Gamedesign-Twists. In Star Fox (alias Starwing in Europa) zum Beispiel ballern sich Spieler in der Rolle von sympathischen, streckenweise auch in der japanischen Folklore vorkommenden Tieren durch ein Science-Fiction-Universum. Der Clou aus technischer Sicht: Nintendo verbaut auf dem Spielmodul den sogenannten Super-FX-Chip, der seinerzeit überaus sehenswerte 3D-Grafik auf den Bildschirm zaubert. In Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars hingegen gelingt es Produzent Miyamoto, das Rollenspiel-Know-how von Entwickler Square mit der Jump&Run-Welt von Klempner Mario auf sehr harmonische Weise zu verschmelzen. Schade: Außerhalb Japans und Nordamerika kommt Super Mario RPG damals nicht auf den Markt. Erst am 22. August 2008 findet es dank Virtual Console für Wii den Weg nach Europa und Australien. Weitere Miyamoto-Meilensteine der SNES-Ära sind die Flugimulation Pilotwings (1990), The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991) und Super Mario Kart (1992), eines der ersten Rennspiele mit Splitscreen-Multiplayer.

Sprung in die Polygon-Dimension

Während Pokémon – dessen Zwei-Modul-Konzept samt Tauschkomponente von Miyamoto angeregt wurde – ab Februar 1996 Japan im Sturm erobert, sind die Entwicklungsarbeiten an einem von Miyamotos wegweisendsten Titeln fast schon abgeschlossen: Super Mario 64. Schon seit Star Fox hat Miyamoto die Vision, Mario in die dritte Dimension zu hieven. Anfängliche Konzepte sehen zunächst vor, dass Mario eine isometrisch dargestellte 3D-Welt erkundet. Die Kamera jedoch blickte aus einem fixen Winkel auf das Geschehen und bereitete manchen Entwickler viele Kopfschmerzen. Monatelang wird mit neuen Kameraideen experimentiert, bis man sich eines Tages auf eine dynamische Kamera einigt, die der Spielfigur mit einem gewissen Abstand folgt und stets darauf bedacht ist, optimale Übersicht zu gewährleisten. Alternativ kann sie vom Spieler allerdings auch frei gedreht werden. Da Miyamoto schon im Vorfeld darauf beharrt, dass der Held mit einem Analogstick kontrolliert wird, kommt schließlich ein Stein zum anderen. Leveldesign, Kameraführung und N64-Gamepad werden kontinuierlich aufeinander abgestimmt und bilden so die Grundlage für eine Jump&Run-Erfahrung, wie sie die Welt noch nicht erlebt hat. Lohn der Mühe? Ein überaus erfolgreicher N64-Launch, über 11 Millionen verkaufte Spiele (bis 2003) und eine Gamedesign-Blaupause, die viele andere Entwickler anspornte, Ähnliches zu versuchen. Parallel zu Super Mario 64 investiert Miyamoto viel Zeit in sein zweites großes N64-Unterfangen: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Der Titel wird zunächst als Zugpferd für das 64DD – eine im Prototyp-Stadium befindliche Disk-Laufwerk-Erweiterung für das japanische N64 – konzipiert. Weil das allerdings spürbar längere Ladezeiten aufweist als die flotten N64-Module, trifft man die Entscheidung, Links nächstes Abenteuer auf einem deutlich kostspieligeren 32-Megabyte-Modul zu veröffentlichten. Ocarina of Time hält ein Team von knapp 120 Entwicklern mehr als drei Jahre lang auf Trab. Dass am Ende trotzdem alle Zahnräder nahezu perfekt ineinandergreifen, liegt unter anderem an Miyamotos Vorgabe, das Team zwischenzeitlich in fünf Gruppen mit jeweils eigenem Direktor aufzuteilen. Sei es nun die Geschichte, die innovative Autosprung-Funktion, die brillante Inszenierung der Welt, der fantastische Soundtrack, der berauschende Detailreichtum oder der konsequente Einsatz von Zwischensequenzen in Spielgrafik, als Ocarina of Time am 21. November 1998 in Japan erscheint, überschlagen sich die Kritiker mit Lobeshymnen und meißeln Miyamotos Kultstatus endgültig in Stein. Das Sympathische dabei: Der damals 46-Jährige fühlt sich sehr geehrt, bleibt aber wie gehabt mit den Füßen auf dem Boden der Tatsachen und fasst bereits zielstrebig den Nachfolger The Legend of Zelda: Majora’s Mask ins Auge.

Erst Würfel, dann Fernbedienung

Keine Frage, das N64 bietet viele fantastische Spiele. Den Kampf

gegen Sonys erstarkende, CD-basierte Playstation und später deren Nachfolger Playstation 2 kann Nintendo dennoch nicht gewinnen. Um nicht den technologischen Anschluss zu verlieren, geht pünktlich zum japanischen Herbstgeschäft 2001 der Gamecube an den Start. Producer-Genie Miyamoto soll mit passender Software Schützenhilfe leisten – und tut dies mit Bravour: Auf Starttitel wie die überaus humorvolle Geisterhatz Luigi's Mansion oder das 4-Spieler optimierte Jetski-Rennspiel Wave Race: Blue Storm folgen Kracher wie der Arena-Brawler Super Smash Bros. Melee und das knuffige Pikmin. Weitere Gamecube-Publikumslieblings sind das kunterbunte Super Mario Sunshine, der rätsellastige Sci-Fi-Shooter Metroid Prime, das auf Cel-Shading-Optik getrimmte The Legend of Zelda: The Windwaker und das via Breitband-Adapter sogar 16-Spieler-kompatible Mario Kart: Double Dash!!. All diese und viele andere Projekte, darunter auch diverse Handheld-Hits, koordiniert Miyamoto mit außerordentlichem Geschick, Enthusiasmus und dem steten Bestreben, Spielspaß zu vermitteln. Rückblickend betrachtet und trotz so vieler First-Party-Hits steht allerdings auch der Gamecube im Schatten der Konkurrenz. Sony und Microsoft haben bedeutend mehr Third-Party-Hersteller an Bord – und im Falle der Xbox auch und das bessere Online-Konzept. Hinzu kommt: Mit der Xbox 360 und der Playstation 3 steht bereits die nächste Konsolengeneration in den Startlöchern. Miyamoto erkennt das sich anbahnende Hardware-Wettrüsten sehr schnell und hat ernsthafte Befürchtungen, Nintendo könnte dabei unter die Räder kommen. Die Lösung für dieses Problem? Hört auf den Namen Wii, wird Ende 2006 veröffentlicht und punktet mit einer innovativen Bewegungssteuerung, an der Miyamoto federführend mitwirkte. Die auf Körpereinsatz getrimmte Interaktion mit dem Spielgeschehen wird durch Wii Sports eindrucksvoll präsentiert. Ein Spiel, das – Super Mario Bros. fürs NES lässt grüßen – jeder Wii-Konsole beiliegt. Positiver Nebeneffekt: Mit der Bewegungssteuerung geht eine bis dato nicht gekannte Zugänglichkeit einher. Diese wiederum mobilisiert ganz neue Zielgruppen, allen voran Senioren. Nintendo versteht es, genau diese Kunden auch in den Folgejahren nicht aus den Augen zu verlieren. Bestes Beispiel hierfür ist Wii Fit, ein Spiel, das wie so viele zuvor durch Miyamotos persönliche Erfahrung mit seiner Umwelt ins Rollen kommt. Konkreter formuliert: Im Alter von knapp über 40 hörte Miyamoto mit dem Rauchen auf und hängte das in Japan äußerst populäre Pachinko-Spielen an den Nagel. Gleichzeitig begann der zweifache Familienvater, sich regelmäßig sportlich zu betätigen und zu wiegen. Er erstellte Gewichtsdiagramme und pinnte diese an die Wand seines Badezimmers. „Als sich die Datenblätter im Badezimmer häuften, entwickelte ich eine seltsame Zuneigung zu ihnen, und zwar unabhängig davon, ob ich nun abnahm oder nicht", so Miyamoto gegenüber The New Yorker. All das führte schließlich dazu, dass seine Frau und Tochter begannen, sich köstlich zu amüsieren. Miyamoto wiederum schätze die so entstehenden Gespräche und dachte sich: „Was wäre, wenn ich daraus ein Spiel mache? Vielleicht hilft es isolierten Vätern, wieder eine engere Verbindung zu ihren Töchtern aufzubauen." Was dann geschah, steht in den Geschichtsbüchern: Wii Fit erscheint Ende 2007 in Japan und verkauft sich über die Jahre hinweg weltweit mehr als 22,6 Millionen Mal. Doch auch auf diesen Lorbeeren ruht sich der Japaner nicht aus. Mit The Legend of Zelda: Twilight Princess und The Legend of Zelda: Skyward Sword erscheinen noch zwei weitere Wii-Kracher, die die Möglichkeiten der Bewegungsteuerung voll ausschöpfen. Im Falle von Skyward Sword dank eines cleveren Zubehörteils namens Wii Motion Plus. Etwas konventioneller, aber nicht minder erfolgreich sind Super Mario Galaxy, New Super Mario Bros. Wii und Super Mario Galaxy 2 – Miyamotos krönender Abschluss einer Konsolengeneration, in der Nintendo erstmals wieder klar die Nase vorn hat.

Der Ruhestand kann warten

Miyamoto liebt es, neue Spiele auf den Weg zu bringen. Im Sommer 2015 jedoch wird diese Leidenschaft jäh unterbrochen. Sein geschätzter Kollege und Weggefährte Satoru Iwata, seit 2002 Präsident von Nintendo und seit 2013 CEO von Nintendo of America, stirbt an den Folgen eines Gallengangskarzinoms. Miyamoto springt – zusammen mit Genyo Takeda – als Nintendo-Geschäftsführer ein. Knapp zwei Monate hat er diesen Posten inne, bis er am 16. September 2015 zum „Creative Fellow" ernannt wird und sich wieder ans Koordinieren und Überwachen von Nintendos hauseigenen Entwicklerteams macht. Auch hier gilt: Ob Pikmin 3 oder Super Mario 3D World, ob Donkey King Country: Tropical Freeze, Mario Kart 8, Captain Toad: Treasure Tracker oder Splatoon – seine Hit-Strähne reißt einfach nicht ab und setzt sich ab 2017 auch auf der Nintendo Switch fort. Und Miyamotos Software-Bilanz heute? Beläuft sich – wenn wir uns bei der Masse an Titeln nicht verzählt haben – auf sagenhafte 102 Spiele, die Nintendo im Laufe der Jahre fette Milliardengewinne bescherten. Miyamoto hingegen machen sie zum mit Abstand einflussreichsten Spieledesigner unserer Zeit.

Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

EINFACH AUSGEZEICHNET

Im Laufe seiner Karriere hat Shigeru Miyamoto zahlreiche Auszeichnungen gesammelt. Die wichtigsten stellen wir euch im Folgenden vor:

1998 – Aufnahme in die Ruhmeshalle der Academy of Interactive Arts & Science. Prominente Auszeichnung für Spielmacher, die die Branche besonders vorangebracht haben. Aus Japan gehören auch Hironobu Sakaguchi (Schöpfer der Final-Fantasy-Reihe), Yū Suzuki (Shenmue, Virtua Fighter) und Hideo Kojima (Metal Gear Solid, Death Stranding) diesem elitären Kreis an.

2006 – Auszeichnung zum „Ritter" im Orden der Künste und der Literatur. Bedeutender Preis in Frankreich, der 1957 vom französischen Kultusministerium vergeben wurde. Ging im selben Jahr auch an Rayman-Erfinder Michel Ancel.

2007 – Auszeichnung für sein Lebenswerk bei den Game Developers Choice Awards.

2007 und **2008** – Nennung in der Time-Magazine-Liste der 100 einflussreichsten Personen.

2010 – Ultimate Development Hero und damit Platz 1 auf der Liste der wichtigsten Spieleentwickler weltweit. Um das Ranking zu erstellen, befragt das Branchenmagazin Develop andere Spieleentwickler.

2010 – Fellow der BAFTA-Stiftung (British Academy of Film and Television Arts)

2012 – Prinzessin-von-Asturien-Preis – einer der wichtigsten kulturellen Preise in Spanien. Dotiert mit 50.000 Euro. Er wurde Miyamoto – als erstem Spieledesigner überhaupt – in der Kategorie Kommunikation und Humanwissenschaften überreicht.

2019 – Person mit besonderen kulturellen Verdiensten. Eine der bedeutendsten Auszeichnungen in Japan. Der Würdenträger erhält zusätzlich eine jährliche Pensionszahlung von knapp 34.000 Euro. Wurde unter anderem auch an Hayao Miyazaki, den Mitbegründer von Studio Ghibli, vergeben.

AB 30.03. IM FREE-TV
MO–FR 19:30

the Goldbergs

DIE NEUE SITCOM AUS DEN 80ERN

COMEDY CENTRAL

EIN HANDHELD, DER GESCHICHTE SCHRIEB

Es ist Zeit, Abschied zu nehmen: Mit dieser Ausgabe der N-ZONE beenden wir unsere 3DS-Berichterstattung. Aber nicht, ohne zuvor feierlich auf den grandiosen Handheld zurückzublicken!

Irgendwann ist immer die Zeit gekommen, Adieu zu sagen. Nachdem wir der glücklosen Wii U schon vor einiger Zeit die letzte Artikel-Ehre erwiesen haben, ist es nun Zeit, auch den 3DS mit einem umfangreichen Rückblick in den Berichterstattungs-Ruhestand zu schicken. Anders als bei der Wii U ist der Blick zurück hier aber deutlich angenehmer! Wenn er doch auch mit nicht ganz 80 Millionen Verkäufen, verteilt über mehrere Handware-Revisionen, an den Erfolg der anderen Nintendo-Handhelds anknüpfen konnte, allen voran jenen des Nintendo DS (150 Millionen abgesezte Einheiten!), so war er dennoch ein großer Erfolg für den Mario-Konzern und brachte viele tolle Spiele hervor.

Aller Anfang ist schwer

Dabei sah die 3DS-Zukunft unmittelbar nach dem Launch im März 2011 alles andere als rosig aus. Im Vorfeld hatte das Gerät bei Anspielmöglichkeiten für Begeisterung gesorgt und die erste

NINTENDO 3DS

Release:
25. März 2011

Entwickler:
Nintendo Research & Engineering

Hersteller:
Nintendo, Foxconn

Verkaufte Einheiten aller Modelle weltweit (Stand 12/2019):
ca. 76 Millionen

Erfolgreichstes Spiel:
Mario Kart 7 (circa 18 Millionen verkaufte Einheiten)

Zum Launch verfügbare Spiele:
13 (u.a. Die Sims 3, Nintendogs+Cats, Pilotwings Resort)

Nachfolgemodelle:
Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS (XL), New Nintendo 2DS XL

Die schimmernde Fisher-Price-Ästhetik des ersten 3DS-Modells sagte nicht jedem zu. Dafür war es absolut faszinierend, als wir das erste Mal 3D ohne Brille erlebten!

So gut wie vergessen sind die dem 3DS einst beiliegenden Augmented-Reality-Karten, die dank der Kamera kleine AR-Minispiele am Küchentisch erlaubten.

Was manche Entwickler aus dem 3DS grafisch herausholten, ist absolut beeindruckend. Man denke etwa an Dead or Alive Dimensions und Resident Evil: Revelations!

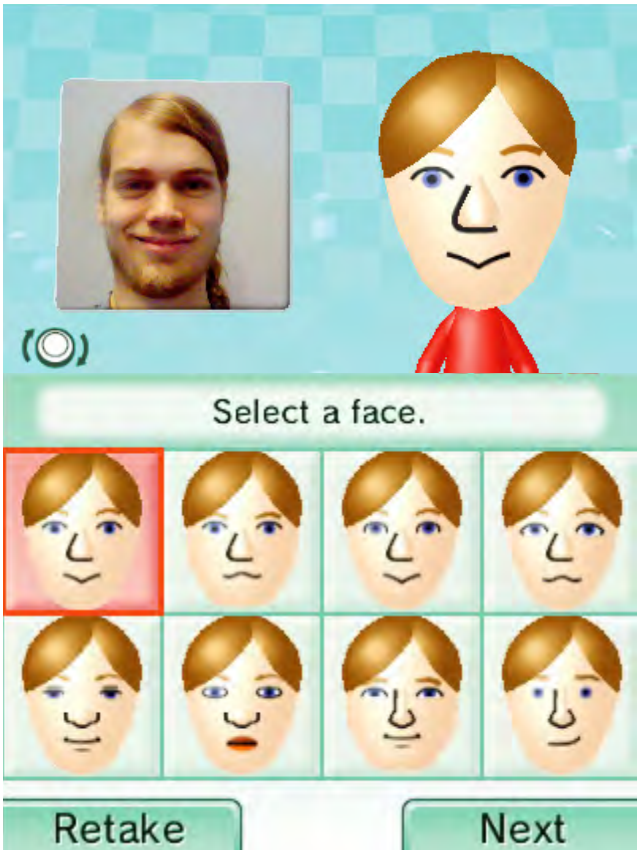
Charge war auch schnell abgesetzt. Dann machte sich aber der hohe Verkaufspreis von 250 Euro bemerkbar und mit dem Erdbeben in Japan samt anschließender Atomkatastrophe im japanischen Fukushima nur Tage nach dem Launch wurden Nintendos Produktions- und Vermarktungspläne durch einen externen, unvorhersehbaren Faktor ganz gehörig durcheinandergewirbelt. Die Folge: schnell lag der 3DS wie Blei in den Regalen. Hinzu kam, dass sich die meisten Spieler an DEM Verkaufsargument des Geräts, der brillenlosen 3D-Darstellung, im wahrsten Sinne des Wortes schnell sattgesehen hatten. Als Reaktion auf den sich anbahnenden Misserfolg senkte Nintendo nur ein halbes Jahr nach dem Release den Preis des Handhelds ganz gewaltig auf 170 Euro. Frühkäufer wurden marketingtechnisch klug als „Botschafter“ bezeichnet und mit exklusiven Downloadspielen getröstet, Neukäufer erhielten eine technisch beinahe mit der Wii gleichaufliegende, ansprechende Spielkonsole, die auch ohne autostereoskopisches 3D viel richtig machte. Der 3DS war einfach eine sinnvolle Fortführung des DS, mit mehr und besseren Tasten samt Quasi-Analogstick, einem gut gefüllten Downloadshop, zahlreichen vorinstallierten Programmen wie den süchtig machenden Streetpass-Spielereien und den witzigen Augmented-Reality-Minigames, die man via jedem Gerät beiliegender Karten aktivieren konnte. Überhaupt konnte man mit dem 3DS schon viel Zeit verbringen, ohne sich auch nur ein Spiel gekauft zu haben. Das war nach dem auch Software-seitig schwachen Lauch aber zum Glück schon bald nicht mehr notwendig.

Der Handheld-Platzhirsch

Gab es da neben einer Handvoll mäßig beeindruckender Third-Party-Titel von Nintendo selbst zum Start nämlich nur Pilotwings Resort sowie Nintendogs + Cats zu spielen, verbesserte sich dieses traurige Bild im Laufe des ersten Jahres und spätestens um den Zeitrum der Preisreduktion nämlich gehörig. Im Juni erschien das heißerwartete Remake von Zelda: Ocarina of Time, noch 2011 folgten unter anderem Super Mario 3D Land und Mario Kart 7. Der 3DS gelangte wieder ins Fahrtwasser und zahlreiche Dritthersteller sprangen auf. Große 3DS-Serien wie Professor Layton und Ace Attorney wurden fortgeführt, tolle Exklusivspiele wie Resident Evil: Revelations sorgten für staunende Gesichter. Der niedrigere Preis und die tolle Spieleauswahl retteten Nintendo vor einem Debakel und machten den 3DS zum Erfolg. Da konnte die im Februar 2012 gelaunchte Playstation Vita nicht einmal ansatzweise dagegen anstinken! 2012 startete der neue Handheld also endgültig durch. Jetzt galt es, das Momentum zu wahren. Neben dem stetigen Softwarenachschub ging Nintendo diese Aufgabe auch mit regelmäßigen neuen Hardwareiterationen an. Die erste gab es bereits im Juli 2012 und somit nicht einmal ändert-

Der 3DS XL bot, was der Name versprach: Dieselbe Spielerfahrung, aber in größer! Der Handheld war zudem robuster und wirkte insgesamt wertiger als das Launchmodell.

Zum Start des 3Ds fehlten die richtig großen Kracher noch. Kleinere von Nintendo entwickelte Projekte wie Pilotwings Resort machten aber auch jede Menge Laune.



Auf der Wii hatte Nintendo die Miis groß gemacht, auf dem 3DS hielten sie ebenfalls Einzug – inklusive einst faszinierender Gimmicks wie Gesichtserkennung!

halb Jahre nach dem Launch. Der 3DS XL bot das, was er versprach: Dasselbe Spielgefühl, nur größer. Zudem war der schimmernde, nicht allzu hochwertige Look des Originalgeräts mit dem deutlich edleren Design des XL Geschichte. Für Kritik sorgte die Tatsache, dass Nintendo dem Gerät kein Ladekabel beilegte, weil man annahm, dass viele Leute ohnehin noch ein baugleiches Modell vom Standard-3DS oder dem DSi zu Hause hätten – alle anderen mussten zehn Euro extra löhnen. Diese Taktik fuhr man auch noch bei einigen der folgenden überarbeiteten Geräte.

Von Türklötzen und 3D-Wegfall

Im August 2013 zeigte Nintendo, seit jeher für ungewöhnliche Entscheidungen bekannt, dass sie dies nicht verlernt hatten. Der Nintendo 2DS strich nicht nur das ursprüngliche Verkaufsargument des 3DS, die 3D-Darstellung, sondern kam auch mit einem seltsamen Keildesign daher, welches ihm den Spitznamen „Türklotz“ verschaffte. Der Gedanke hinter dem Gerät war aber absolut nachvollziehbar. Die Kombination aus deutlich niedrigerem Preis im Vergleich zu 3DS und 3DS XL und der sehr robusten Bauweise ohne Klappscharniere machte ihn zum

Der liebevoll als „Türklotz“ titulierte Nintendo 2DS warf 3D über Bord und war besonders unkaputtbar konzipiert. Kein Wunder, die Zielgruppe waren kleine Kinder.

Wie anno dazumal der Nintendo DSi kam der New Nintendo 3DS mit mehr Leistung daher, zudem wurde die 3D-Darstellung massiv verbessert und mehr Tasten gab's auch.

idealen Handheld für Kinderhände. Ganz anders der New Nintendo 3DS und der New Nintendo 3DS XL. Beide Geräte kamen im März 2015 in den Handel und hatten wie einst der Nintendo DSi mehr Hardwarepower zu bieten als die bisherigen Geräte. Aber nicht nur das: Ein weiterer Analogstick, zwei zusätzliche Schultertasten, ein SD-Karten-Slot, eine drastisch verbesserte Darstellung des autostereoskopischen 3D und noch viel, viel mehr machten vor allem die XL-Fassung zum ultimativen 3DS – dafür gab es beim kleineren Gegenstück die Möglichkeit, das Plastikcover des Handhelds gegen individuelle Exemplare auszutauschen. Viele New-3DS-exklusive Spiele gab es zwar nicht – das wichtigste war der Wii-Port Xenoblade Chronicles 3D –, aber etliche Titel profitierten durch eine flüssigere Darstellung und kürzere Ladezeiten von der neuen Hardware-Power. Quasi als Abschiedsgeschenk, zu einer Zeit, als die Nintendo Switch bereits erschienen war, wurde im Juli 2017 noch der New Nintendo 2DS XL nachgereicht. Dabei handelte es sich um einen designtechnisch nur leicht veränderten New Nintendo 3DS XL, nur jetzt eben auch in der Premiumvariante ohne 3D-Darstellung. Zu diesem Zeitpunkt verzichtete sogar Nintendo bereits oft in den hauseigenen Spielen darauf, 3D-Optik anzubieten, denn nach dem Feature krähte nun wirklich kein Hahn mehr.

Wer keinen New 3DS besaß, musste für die Nutzung der Amiibo-Figuren einen Extra-Adapter mit integriertem NFC-Chip anschließen.

Das Ende einer Ära

Auch auf Spieleseite war nach dem Switch-Launch zwar nicht Schluss, es war aber klar, dass wir uns unweigerlich dem Ende der 3DS-Ära näherten. In den nun neun Jahren, in denen wir den Handheld mit uns trugen, unzählige 3DS-, und dank voller Abwärtskompatibilität auch DS-Spiele genießen durften und ein Nintendo erlebten, welches wieder einmal bewies, dass dem Mario-Konzern in Sachen Handhelds niemand was vormacht, haben wir viele tolle Erinnerungen geschmiedet. Vieles von dem, was den 3DS ausmachte, lebt auf der Switch weiter, seien es nun einzelne Spieleserien oder die pure Freude, wenn man das Gerät in Händen hält. Der Abschied fällt nicht leicht, doch die Zeit mit dir, lieber 3DS, werden wir niemals vergessen!

Lukas Schmid & Katharina Pache

Der New Nintendo 3DS war das einzige Modell der 3DS-Reihe, welche es erlaubte, das Plastikcover auszutauschen.

Vom Funktionsumfang her glich der New Nintendo 3DS XL seinem kleinen Bruder, war aber viel größer. Dafür konnte man hier nicht die Plastikschalen auswechseln.

Die finale Hardwareiteration des Handhelds trug der Tatsache Rechnung, das 3D inzwischen niemanden mehr interessierte, war dem New 3DS aber ansonsten sehr ähnlich.

NINTENDO 3DS – UNSERE HIGHLIGHTS

Dem Nintendo 3DS war ein recht langes Leben und viel Erfolg beschieden, deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass auf dem 3D-Handheld jede Menge Software-Perlen zu finden sind. Wir geben auf dieser Doppelseite einen Überblick über die Titel, die in der N-ZONE und bei uns persönlich am besten ankamen. Was sind eure Highlights?

METROID: SAMUS RETURNS

Vor drei Jahren waren die Tage des 3DS bereits gezählt, da bekam der Handheld mit dem Remake des Game-Boy-Klassikers Metroid 2: Return of Samus noch einmal Spielezuwachs in exquisiter Qualität. In der N-ZONE 10/17 vergaben wir eine Wertung von 90%, Lukas bezeichnete den Titel als „Spielspaß-Meisterwerk der Extraklasse“. Nicht nur wir, auch Spieler und Kritiker weltweit waren begeistert angesichts der schmucken Optik, des wuchtigen Sounds, des immensen Umfangs und der sinnvollen Gameplay-Modernisierungen. International liegt der Wertungsschnitt bei stolzen 85 % Spielspaß. Lediglich das Edge Magazine sah das Ergebnis der Mühen von Nintendo und Mercury Steam kritisch und resümmierte, dass Samus Returns eher wie eine Kopie denn wie eine der Qualität des Originals angemessene Neuauflage wirke. Ein Verkaufserfolg war Samus trotz Traumwertungen nicht beschieden; es wurde nur etwa eine halbe Million Mal weltweit verkauft.

Release:	15. September 2017
Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Mercury Steam/Nintendo

PERSÖNLICHER LIEBLING VON Lukas Schmid

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – DUAL DESTINIES

Ich gebe zu, Dual Destinies war nicht meine erste Wahl für diesen Kasten – aber Majora’s Mask 3D und Samus Returns sind ja schon an anderer Stelle prominent auf diesen Seiten vertreten! Ich bin aber froh, dem sonst oft übersehenen fünften Teil der Ace-Attorney-Hauptreihe damit noch einmal etwas Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. Nachdem ich die erste Trilogie geliebt habe und vom vierten Spiel rund um Apollo Justice ein wenig enttäuscht war, schaffte es der erste 3DS-Teil wieder, mich durch seine spannenden, wendungsreichen Erzählungen und die irrsinnig sympathischen Figuren in seinen Bann zu ziehen; noch viel mehr als der ebenfalls gute Nachfolger.

Release:	24. Oktober 2013
Genre:	Adventure/Visual Novel
Entwickler:	Capcom

NEW SUPER MARIOS BROS 2.

New Super Mario Bros. 2 war das erste Nintendo-Spiel der Firmengeschichte, das sowohl im Einzelhandel, als auch als Download veröffentlicht wurde! Im Sommer 2012 vergaben wir in der N-ZONE 09/12 eine Wertung von 90% und waren begeistert vom Münzrauschmodus, der tollen Spielbarkeit und dem serientypisch genialen Leveldesign. Tester und N-ZONE-Urgestein Christoph Kraus hatte auch leichte Kritik, etwa die enttäuschenden Bosskämpfe und die kurzen Spieldauer bis zum Abspann. Wie die meisten Mario-Titel hielt New Super Mario Bros. 2 sich lange in den Verkaufscharts und erkämpfte sich mit etwa 13 Millionen Einheiten den fünften Platz der meistverkauften 3DS-Titel weltweit. Und das, obwohl es von allen (!) Mario-Spielen im internationalen Schnitt die niedrigste Wertung aufweist – die beträgt aber immer noch stolze 86%. Übrigens: Japaner und Europäer kauften den Titel so gut wie gar nicht als Download, anders als die Nordamerikaner!

Release:	18. August 2012
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo

POKEMON X & POKÉMON Y

Die beiden Editionen X und Y sind die in der N-ZONE am besten bewertesten 3DS-Spiele – in Ausgabe 11/13 vergaben wir satte 94% Spielspaß! Warum? Zum einen freute sich Tester Max Drews über die Vielzahl neue Taschenmonster, den Typ Fee, die frischen Umgebungen und die leichten Änderungen am Kampfsystem sowie die Mega-Entwicklungen. Dazu noch sinnvolle Detailverbesserungen und eine generalüberholte Optik, fertig ist der 3DS-Hit! Natürlich hatten wir auch ein paar Kritikpunkte, etwa, dass der 3D-Effekt nicht überall im Spiel zum Einsatz kommt und dass gelegentlich Ruckler auftreten. Der internationale Wertungsschnitt liegt mit 87% ein wenig unter unserer Einschätzung – oft wird in den Tests bemängelt, dass die Serie immer noch zu wenig Neues wagt. Eine Kritik, die die Reihe seit vielen Jahren verfolgt. In den Verkaufszahlen schlug sich dieser Umstand jedoch auf keinen Fall nieder: Mit etwa 16 Millionen verkauften Spielen weltweit bis Dezember 2019 überflügelten X und Y nicht nur die Editionen Sonne und Mond, die Remake-Editionen Omega Rubin und Alpha Saphir, sondern auch alle anderen jemals erschienenen 3DS-Spiele abseits vom absoluten Spitzenreiter Mario Kart 7.

Release:	12. Oktober 2013
Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Game Freak

SUPER MARIO 3D LAND

Super Mario 3D Land war das erste Mario-Spiel für den 3DS und erschien zu Beginn des Lebens der Handheld-Konsole im November 2011. Der Titel sollte laut Miyamoto eine Kombination von 3D-Mario-Spielen mit dem Gameplay von 2D-Marios bieten – und dieses Konzept ging wunderbar auf, was sich nicht nur in den Wertungen zeigte (die N-ZONE vergab in Ausgabe 12/11 90%, der internationale Durchschnitt liegt bei der gleichen Marke), sondern auch in hervorragenden Verkaufszahlen. Etwa 13 Millionen Einheiten wurden bis Dezember 2019 an den Mann und die Frau gebracht. Tester Christoph Kraus beschied Super Mario 3D Land, dass das Spiel erfolgreich die besten Elemente aus allen vorhergehenden Mario-Titeln vereint und eine wunderbare Gameplay-Vielfalt bietet. Kritik gab es allerdings für die Kameraführung.

Release: 18. November 2011
Genre: Jump & Run
Entwickler: Nintendo

PERSÖNLICHER LIEBLING VON
Viktor Eippert

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Die Fire-Emblem-Reihe ist eine von Nintendos ältesten, doch erst mit Awakening gelang ihr der große Durchbruch weltweit. So kam auch ich mit Awakening zum ersten Mal in den Genuss von Nintendos Fantasy-Taktik-Epen mit ihren groß angelegten Story-Kampagnen den vielen charismatischen Figuren und den spaßigen Taktik-Schlachten. Vor allem die stetig wachsenden Beziehungen von Charakteren untereinander, die sogar Heirat und Nachfahren ermöglichen, fand ich spitze. Awakening hat mir so viel Spaß gemacht, dass es mich zum Fan der Serie werden ließ! Seitdem habe ich mit Ausnahme von Echoes jeden neuen Fire-Emblem-Ableger durchgespielt – inklusive der beiden Spin-offs FE Warriors und Tokyo Mirage Sessions #FE.

Release: 19. April 2013
Genre: Strategie
Entwickler: Intelligent Systems/Nintendo

PERSÖNLICHER LIEBLING VON
Johannes Gehrling

MARIO KART 7

Als Mario Kart 7 Ende 2011 erschien, hatte es der damals noch junge 3DS nicht leicht. Im März desselben Jahres hierzulande erschienen, fand der Handheld zunächst nur wenige Fans, sodass der Preis bereits im August 2011 gesenkt wurde. Später mauserte sich die Konsole mit über 75 Millionen Verkäufen doch noch zum Erfolg und Mario Kart 7 zum meistverkauften Titel der Plattform mit 18,68 Millionen abgesetzten Einheiten. Völlig zurecht, denn Mario Kart 7 ist ein fantastisches Spiel! Klar, heutzutage ist Mario Kart 8 (Deluxe) natürlich die bessere Wahl und wer geringe Ansprüche hat, kann Mario Kart Tour auf Mobilgeräten sogar kostenlos spielen. Seinerzeit hat mich der 3DS-Ableger der Reihe aber wirklich beeindruckt. Ich habe mir Ende 2012 den damals neuen Nintendo 3DS in der XL-Variante mit Mario Kart 7 (und Super Mario 3D Land) geholt und damit das für mich erste neue Mario Kart nach dem DS-Teil von 2005, Mario Kart Wii habe ich übersprungen. Die gemütliche Winterzeit im warmen Bett mit Mario Kart 7 werde ich nie vergessen.

Release: 02. Dezember 2011
Genre: Rennspiel
Entwickler: Nintendo

PERSÖNLICHER LIEBLING VON
Katharina Pache

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF

New Leaf ist zwar nicht mein liebstes Animal Crossing (diese Ehre ist aus Nostalgiegründen der DS-Ausgabe Wild World vorenthalten), aber definitiv mein liebstes 3DS-Spiel. Okay, die Wahl fiel mir schwer, es gibt ja auch noch Zero Time Dilemma, Ace Attorney und viele mehr, aber die Vorfreude auf New Horizons hat vielleicht den Ausschlag gegeben, dass ich die niedliche Lebenssimulation auch auf diesen Seiten noch einmal verewigen möchte. Es gibt wenige Titel, die mich so entspannen und zu denen ich immer wieder zurückkommen möchte wie Animal Crossing. Den 3D-Effekt habe ich zwar so gut wie gar nicht benutzt, aber dennoch sieht mein Dörfchen einfach nur herzallerliebst aus, genau wie mein wunderbar eingerichtetes Haus und meine selbsgestalteten Klamotten. Und mit der Liebe stehe ich nicht alleine da, tatsächlich ist das Spiel mit mehr als 12 Millionen verkauften Einheiten weltweit eines der erfolgreichsten 3DS-Spiele aller Zeiten. Testerin Stefanie Groß vergab in der N-ZONE 07/13 80%, lobte die knuffige Optik und kritisierte die Ladezeiten.

Release: 14. Juni 2013
Genre: Simulation
Entwickler: Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

Die Remaster-Fassung von Majora's Mask bekam in Ausgabe 03/15 die Traumwertung von 92%, der internationale Durchschnitt liegt mit 89% nur wenig darunter. Dass die 3DS-Neuauflage so gut ankam – auch, wenn sie mit etwa 3 Millionen verkauften Einheiten weltweit nicht in der gleichen Liga spielt wie die 3DS-Games mit Mario in der Hauptrolle – liegt nicht nur an der herausragenden Qualität des Originals. Im Remaster wurden an allen Ecken und Enden wundervolle Verbesserungen vorgenommen, die das Erlebnis noch runder und spaßiger machen. Tester Lukas attestierte Majora's Mask unter anderem eine tadellose Steuerung und klasse Optik. Mit dem New 3DS fühlt sich das Spiel noch besser an, das Drehen der Kamera funktioniert einfacher und der 3D-Effekt kommt schöner rüber. Die Entwickler Grezzo kümmerten sich schon 2011 um das 3DS-Remake von Ocarina of Time. Der Titel schaffte es mit einer Wertung von „nur" 90% nicht mehr auf diese Highlight-Seiten!

Release: 13. Februar 2015
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Grezzo

NINTENDO 3DS – UNSERE ENTTÄUSCHUNGEN

ALARM FÜR COBRA 11 3D

Von Tester Lukas als die dunkelste Stunde der Autobahnpolizei bezeichnet, staubte die 3DS-Umsetzung der beliebten Fernsehserie in Ausgabe 02/12 gerade einmal eine Wertung von 48% ab. Die Gründe dafür sind vielfältig, aber einer der wichtigsten dürfte sein, dass Alarm für Cobra 11 3D ein Rennspiel ohne Rennen ist! Euer einziger Gegner auf der Piste ist stets die Uhr, und nein, einen Mehrspielermodus gibt es natürlich auch nicht. Freigiebig waren die Entwickler dafür bei den Steuerungsoptionen, da stehen euch mehrere Schemata zur Verfügung – doch egal, welches ihr wählt, es fühlt sich immer an, als würde ein Betrunkener hinter dem Lenkrad sitzen. Der Rest des Spiels kocht ebenfalls auf Sparflamme, die „Story" wird in Textkästen erzählt, die Technik ist ein Graus, die Musik absolut vergessenswert.

Release:	06. Dezember 2011
Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Independent Arts

DRACHENZÄHMEN LEICHT GEMACHT 2

Ach, Lizenzspiele. Selten stehen sie für Qualität. So auch im Falle vom Spiel zum zweiten Kinofilm der Serie Drachenzähmen leicht gemacht. Im Review in Ausgabe 09/14 der N-ZONE attestierte Tester Michael Heymann dem Titel (sowohl auf Wii U als auch auf dem 3DS), dass er die Vorfreude auf den Kinofilm durch miese Qualität trübt. Und woran hat es nun gehapert, dass Drachenzähmen leicht gemacht 2 auf dem 3DS nur eine Wertung von 40% errang? An so ziemlich allem, aber das größte Problem der Handheld-Ausgabe ist die Kamera, die einem so oft einen Strich durch die Rechnung macht, dass wahrlich keine Stimmung aufkommen mag. So wird die Langeweile, die sich durch das ganze Spiel zieht, von gelegentlichen Frustmomenten garniert. Kein Rezept für einen Hit!

Release:	20. Juni 2014
Genre:	Action
Entwickler:	Torus Games

DISNEY INFINITY

Huch, Disney Infinity? War das nicht gut und erfolgreich? Richtig, aber das gilt nicht für die 3DS-Fassung, die vom Namen mal abgesehen, mit der Ausgabe für die Wii U sehr wenig gemein hat. Dies stellte Teste Lukas in Ausgabe 10/13 fest, und vergab gnadenlose 30% für den 3DS-Ableger – ein Unterschied von 48 Punkten im Vergleich zur Fassung für die stationäre Nintendo-Konsole! Die uninspirierte Minispielsammlung für maximal zwei Teilnehmer sieht nicht nur wirklich grottig aus, sondern steuert sich obendrauf auch sehr mies. All das kreative Potential von Disney Infinity geht auf dem Handheld komplett verloren, dazu kommt der hohe Anschaffungspreis von etwa 60 Euro, zuzüglich der Sonderausgaben, wenn ihr weitere Disney-Figürchen kaufen möchtet, um noch mehr Inhalte im Spiel freizuschalten.

Release:	22. August 2013
Genre:	Action
Entwickler:	Avalanche Software

TRANSFORMERS 3: STEALTH FORCE EDITION

Anders als bei Disney Infinity sind die Fassungen von Transformers 3: Stealth Force Edition auf Wii U und 3DS komplett gleich. Gleich schlecht! Das resultierte in der Wertung von 43% auf beiden Plattformen, wobei die Wii-U-Fassung noch einen Bonuspunkt dafür bekam, dass ein Spielzeugauto beilag. Das passt noch besser zum Spiel, als man im ersten Moment denken mag, denn während des gesamten Abenteuers seid ihr lediglich in den Autoformen der Transformers unterwegs – niemals als Roboter! Als wäre das nicht schon enttäuschend genug, ist die Steuerung misslungen, Level- und Missionsdesign machen einfach nur Lust aufs Abschalten.

Release:	24. Juni 2011
Genre:	Action
Entwickler:	Behaviour Interactive

SONIC BOOM: DER ZERBROCHENE KRISTALL

Und jetzt haben wir noch den dritten Fall beim Vergleich von 3DS- und Wii-U-Fassungen: Bei Sonic Boom ist die portable Version die beste, allerdings immer noch weit davon entfernt, gut zu sein. Zu diesem Fazit kam Tester Lukas (der offensichtlich schon einige 3DS-Gurken spielen musste) in Ausgabe 01/15 und vergab dementsprechend 46 Punkte. Besonders negativ fiel ihm auf, dass die Spielzeit unnötig gestreckt wurde und zudem selten ein richtiger Spielfluss aufkommt – gerade in einem Sonic-Spiel eine Todsünde! Statt Platforming-Rasereien zu liefern, hält euch Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall mit langweiligen Puzzle-Segmenten auf.

Release:	21. November 2014
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Sanzaru Games

NINTENDO 3DS – KURIOSE FAKTEN & WISSENSWERTES

SONDEREDITIONEN IM ÜBERFLUSS: LIMITIERTE 3DS-MODELLE

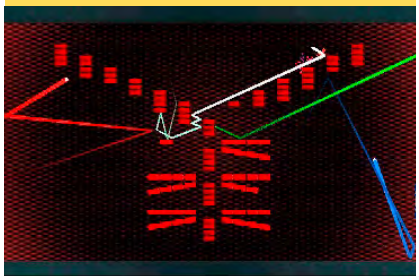
Sammler lieben sie: Sondermodelle von Konsolen. Meistens werden sie zusammen mit einem Spiel im Bundle angeboten und tragen Muster, Farben und Bilder, die man auf den Standardausgaben nicht zu Gesicht bekommt. Neben der limitieren Stückzahl, in der viele dieser Special Editions hergestellt werden, kommt für Liebhaber erschwerend hinzu, dass viele Modelle hierzulande gar nicht veröffentlicht wurden oder werden. Besonders in Japan gibt es jede Menge 3DS-Varianten, die in Europa nie auf den Markt gekommen sind! Ingesamt erschienen etwa 100 unterschiedliche Varianten von allen 3DS-Ausgaben (inklusive 2DS und so weiter). Eine der seltensten Versionen dürfte das Modell links sein: Den 3DS in Schlangenhautoptik für MGS 3: Snake Eater mit Spiel konntet ihr in Japan nur dann kaufen (!), wenn ihr vorher eine Verlosung gewonnen habt.

SAMMLER AUFGEPASST: DIESE SPIELE SIND WERTANLAGEN

Noch ist der 3DS zu jung, um sichere Prognosen abgeben zu können, welche Spiele mal sehr viel wert sein werden. Allerdings gibt es schon jetzt ein paar Kandidaten, die deutlich gefragter sind als der Rest des Handheld-Portfolios. Vielleicht habt ihr ja eines dieser Kleinode (in gutem Zustand) in eurem Spieleregal stehen? Die Limited Edition (nicht die Special Edition!) von Fire Emblem Fates ist zumindest momentan wirklich schwer zu kriegen und ziemlich teuer: für gebrauchte Ware werdet ihr in etwa 150 Euro los, neuwertig kostet sie etwa 200 Euro. Und auch die Doppeledition von Pokémon Ultrasonne und Ultramond ist begehrt. Überhaupt scheint die Sparte JRPG aus vielen seltenen und somit wertvolleren Titeln zu bestehen: Alle Spiele aus der Reihe Shin Megami Tensei wechseln auf Auktionsplattformen für Preise von circa 50 bis 100 Euro den Besitzer.

EASTER-EGG: BREAKOUT AUF DEM 3DS

Easter Eggs gibt es nicht nur in Spielen, sondern auch auf Konsolen! Um genau zu sein auf dem New 3DS, denn dort könnt ihr mit einem Trick den Klassiker Breakout spielen (das Bild unten stammt aus dem New-3DS-Ableger Triple Breakout). Um das Minispiel zu erleben, müsst ihr den Browser aufrufen, und dann auf den Touchscreen die markante Super-Mario-Bros.-Melodie trommeln, ohne die Lesezeichen zu berühren. Nun erscheint am oberen Bildschirmrand der Text „Stage select“ und ihr wählt eine der Webseiten aus der Bookmark-Liste. Jetzt dürfte ihr die Buchstaben der gewählten Internetadresse mit einem Ball zertrümmern, ganz so wie in guten alten Retro-Zeiten. Übrigens ist dies nicht das einzige im 3DS versteckte Geheimnis, unter anderem könnt ihr eine Art Game-and-Watch-Fußballspiel zocken, während ihr Musik auf eurer SD-Karte anhört.



KULT-SOFTWARE MIT PROBLEMEN: FLIPNOTE 3D

Schon auf dem DS erfreute sich die kleine App Flipnote riesiger Beliebtheit. Mit einfachen Mitteln konnten Nutzer selbst Animationen erstellen, wie bei einem Daumenkino – daher auch der Name. In Flipnote Studio 3D funktioniert das sogar mit 3D-Effekt. Nach dem Launch in Japan im Juli 2013 sollten Europäer und Nordamerikaner einen Monat später auch loszeichnen, die Veröffentlichung wurde jedoch verschoben, weil die Japaner den Dienst zu fleißig nutzten – die Serverkapazitäten für die Galerien reichten nicht aus! Beide Galerien wurden inzwischen eingestellt, unter anderem, da User unangemessene Werke mit minderjährigen Teilnehmern teilten. In Deutschland landete das Programm mit ordentlicher Verspätung erst im März 2016. Einfach so runterladen kann man die App nicht, ihr müsst dafür 200 Punkte über den Service My Nintendo einlösen.

TUT WAS FÜR DIE BILDUNG: 3DS IM LOUVRE

Der Louvre in Paris ist das meistbesuchte Museum der Welt, und es bietet einen Audio-Guide der besonderen Art: Ihr könnt euch 3DS-Konsolen gegen Vorlage des Ausweises ausleihen und dann über 600 Kommentaren zu den unterschiedlichsten Exponaten des Museums anhören. Auf dem Screen seht ihr außerdem eine Karte der Gebäude, sodass ihr euch immer zurechtfindet. Und wenn ihr noch nicht nach Paris geschafft, aber trotzdem Lust auf eine Extraportion Kultur habt, könnt ihr euch die gesammelten Audiokommentare auch auf euren 3DS zuhause herunterladen und dort quasi eine virtuelle Tour durch das Museum absolvieren. 20 Euro für den Download sind zwar kein Schnäppchen, aber immer noch ein gutes Stück günstiger als mal eben ins Nachbarland zu reisen – zumal der Eintritt in den Louvre alleine schon mit etwa 17 Euro zu Buche schlägt.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

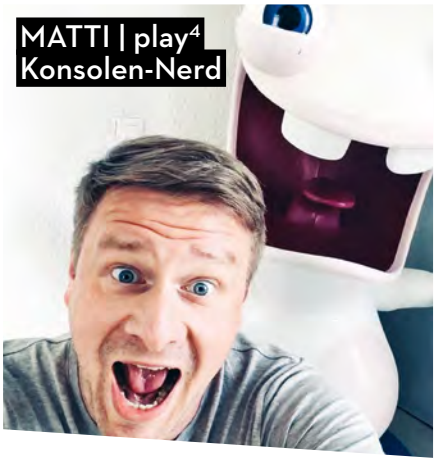
WILLI | PCG Hardware
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCG Hardware
VR-Nerd



MATTI | play⁴
Konsolen-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

DOOM ETERNAL

Hölle auf Erden: Wir haben die heiß erwartete Shooter-Fortsetzung drei Stunden lang gespielt! Mit im Gepäck: viele frische Eindrücke, Bilder und neue Infos.

Reiße und zerfetze, bis es vollbracht ist! Es sind treffende Worte, mit denen uns das Intro von Doom Eternal begrüßt – und wir konnten es gar nicht mehr erwarten, endlich loszulegen! Schließlich hat id Software schon mit seinem Doom-Reboot von 2016 ein brachiales Comeback hingelegt. Grandioses Gunplay, starkes Gegnerdesign und eimerweise Blut – die meisten Fans waren glücklich und verlangten nach mehr. Trotzdem ließ man sich für den Nachfolger Zeit, ganze vier Jahre hat id Software an der Fortsetzung gewerkelt. Ob sich die Mühe gelohnt hat? Davon konnten wir uns nun selbst überzeugen: Auf einem Presse-Event durften wir Doom Eternal drei Stunden lang anspielen.

Noch mehr Story, noch mehr Lore

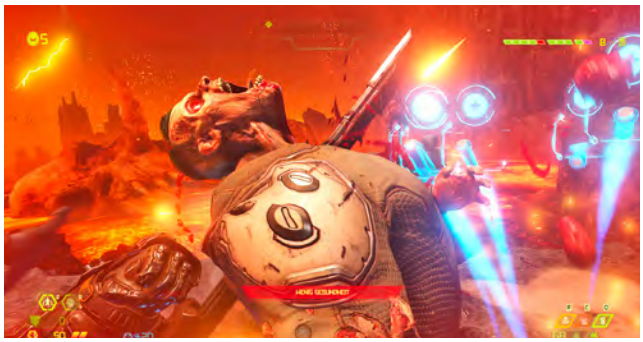
Natürlich will der Nachfolger das Rad nicht neu erfinden, doch das heißt nicht, dass sich die Entwickler auf alten Erfolgen ausruhen. Das fängt schon bei der Story an, denn die scheint diesmal deutlich umfangreicher und ambitionierter auszufallen. Die Einzelspielerkampagne soll laut id Software doppelt so lang werden wie im Vorgänger, mehr als 20 Stunden sind geplant. Der Plot setzt eine ganze Weile nach dem letzten Doom ein und lässt den Mars als Schauplatz hinter sich. Das Gemetzel geht diesmal auf der Erde weiter, wo eine Dämoneninvasion bereits mehr als die Hälfte der Bevölkerung ausgerottet hat. Ihr schlüpft erneut in die Haut der stummen Hauptfigur, im Spiel schlicht der „Slayer“ genannt. Diesmal erfahrt ihr aber viel mehr Hintergründe zum Helden und dem mysteriösen Wächterorden, der schon im ersten Teil angedeutet wurde und der diesmal eine weitaus größere Rolle spielt. Zum Beispiel bereist ihr brandneue Schauplätze wie die schicke Wächterstadt Exultia, in der ihr jede Menge neue Lore-Schnipsel zum Doom-Universum aufschnappt. Vieles davon erfahrt ihr in sammelbaren Textnotizen, aber es gibt auch längere Ingame-Cutscenes mit allem Drum und Dran. Schade allerdings: Das offene Ende des Vorgängers wird in den

Schon das letzte Doom von 2016 bot unerwartet viel Handlung und Lore. Der Nachfolger legt in dieser Hinsicht noch ein paar Schippen drauf.

Die Kettensäge kommt deutlich öfter zum Einsatz als im Vorgängerspiel. Wenn ihr mit ihr einen Gegner erledigt, wirft er eine Riesenladung Munition ab.

Den neuen Schulter-Flammenwerfer aktiviert man flott per Knopfdruck. Sein kurzer Flammenstoß setzt Feinde in Brand, wodurch sie wichtige Rüstungspunkte droppen.

Zwischen Missionen kehrt ihr auf euer Raumschiff namens Fortress of Doom zurück. Dort könnt ihr Räume und Upgrades freischalten und in alte Levels zurückreisen.



Die brutalen Glory Kills sehen gewohnt fanastisch aus, sparen euch kostbare Munition und werfen obendrein zuverlässig eine Ladung Lebenspunkte ab.

In Doom Eternal wimmelt es nur so vor Upgade-Systemen. Wie im letzten Teil dürft ihr für jede Waffe zwei Schussmodi freischalten und danach weiter verbessern.

ersten drei Levels noch nicht so richtig erklärt. Es ist aber gut möglich, dass es noch im späteren Spielverlauf aufgegriffen wird.

Turnen für Fortgeschrittene

Eine der auffälligsten Neuerungen von Doom Eternal: Eure Bewegungsmöglichkeiten wurden stark erweitert! Neben dem bekannten Doppelsprung, der gleich von Anfang an verfügbar ist, könnt ihr nun auch an Stangen entlangschwingen, um so weiter entfernte Ebenen zu erreichen. Zusätzlich erhaltet ihr schon früh einen zweifachen Dash, mit dem ihr nicht nur blitzschnell Angriffen ausweichen, sondern auch mitten im Sprung nach vorne preschen und so weitere Distanzen überbrücken könnt. Dadurch seid ihr viel mobiler unterwegs als im ersten Teil! Außerdem hat der Slayer gelernt, sich an manchen Oberflächen festzukrallen und daran entlangzuklettern, was den Leveldesignern mehr Freiheiten gibt, um das Erkunden interessanter zu gestalten und natürlich jede Menge Secrets zu verstecken. Kein Wunder also, dass es schon in den ersten Stunden wesentlich mehr Turneinlagen gibt als im Vorgänger. Die spielen sich zwar wunderbar präzise und haben uns dank fairer Checkpoints auch nie frustriert, allerdings bleibt abzuwarten, ob id Software damit wirklich den Nerv der Doom-Fangemeinde treffen wird.

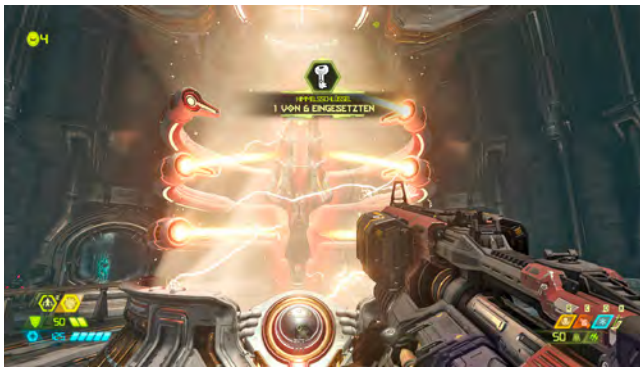
Sägen, ballern und zerfetzen

Was aber natürlich nicht heißen soll, die Action würde zu kurz kommen, ganz im Gegenteil! Die Ballereien sind diesmal noch schneller, noch heftiger, noch brutaler als im Vorgänger – und das will schon was heißen. Mehr als doppelt so viele Gegnertypen bringen frischen Wind in die Gefechte, aber auch viele der alten Ekelpakete wurden überarbeitet und sorgen nun für mehr Herausforderung und Taktik. Ja, richtig gelesen. Taktik! Denn die fantastisch animierten Gegner sind diesmal noch flotter und aggressiver unterwegs, man muss ständig in Bewegung bleiben, blitzschnell reagieren und dabei das richtige Werkzeug zum Einsatz bringen. Viele Gegner haben diesmal auch Schwachstellen: Einem flinken Arachnotron können wir beispielsweise das Geschütz vom Rücken pusten, das zwingt das Spinnenvieh in den Nahkampf und nimmt ihm seinen Schrecken. Dämonen-Soldaten rücken wir dagegen am besten mit der Plasmakanone zu Leibe, um ihre Energieschilde zu zerfetzen. Und einem fliegenden Cacodemon feuern wir gezielt eine Granate ins Maul, dadurch ist das Vieh sofort reif für einen Todesstoß. Im Eifer des Gefechts allerdings leichter gesagt als getan!

Die Granate lässt sich nun auch taktischer gegen manche Gegner einsetzen und lädt sich zügig wieder von alleine auf.

Eines der sechs verschlossenen Slayer-Tore, die im Spiel versteckt sind. Dahinter warten besonders heftige Arenen, in denen ihr all euer Können einsetzen müsst.

Heftig: Gegner werden im Kampf nun sichtbar verletzt, unsere Waffen feuern ihnen Haut und Fleischbrocken von den Knochen. Die neue id Tech 7 macht's möglich.



Nur mit sechs erbeuteten Himmelsschlüsseln können wir auf unserer Fortress of Doom eine besondere Waffe freischalten: die mächtige Unmaykr.

Blutrausch mit Köpfchen

Laut id Software sollen sich die Kämpfe noch stärker als früher wie eine Art Puzzle anfühlen. Das liegt diesmal auch an den spärlich verteilten Power-ups: Rüstung, Lebenskraft und Munition liegen nun etwas seltener in den Levels rum, wir müssen uns das Zeug daher von den Gegnern beschaffen. Hier kommen auch wieder die bekannten Glory Kills zum Einsatz: Fast besiegte Gegner leuchten wie im Vorgängerspiel auf, dann dürfen wir sie in einer wundervoll derben Animation zur Strecke bringen, wodurch sie zuverlässig Lebenspunkte droppen. Die brauchen wir diesmal dringender als im letzten Doom, denn schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad fällt unsere Anspiel-Version deutlich knackiger aus! Ebenso wichtig sind auch unsere Rüstungspunkte: Um die aufzufüllen, müssen wir nun den neuen Flammenspeier zum Einsatz bringen, ein auf der Schulter montierter Mini-Flammenwerfer, der Gegner mit einem kurzen Feuerstoß in Brand setzt. Erst dadurch werfen sie nun die seltenen Rüstungsteile ab, was den Flammenspeier zu einem der wichtigsten Neuzugänge im ganzen Spiel machen dürfte. Aber auch Munition war in unserer Spielzeit häufig knapp bemessen. Umso besser, dass die bewährte Kettensäge wieder mit an Bord ist! Die aktivieren wir nun direkt mit einem Tastendruck, dadurch werden kleinere Gegner auf einen Schlag … besiegt. Und dabei droppen sie einen ganzen Berg an Munition. Prima: Weil sich ein Tank der Kettensäge nun mit der Zeit von alleine wieder auffüllt, können wir die brutale Nahkampfwaffe deutlich häufiger verwenden als im letzten Doom.

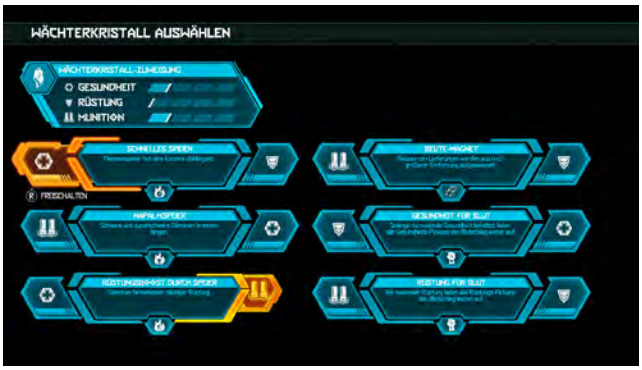
Trotz vertrauter Mechaniken dürften auch Kenner des Vorgängerspiels ein paar Minuten brauchen, bis sie sich an den neuen „Flow" von Doom Eternal gewöhnt haben. Wer aber seine Ressourcen im Blick behält und die Schwachstellen der Feinde sinnvoll ausnutzt, erlebt ihn wieder: Diesen grandiosen Kampfrausch, den wir schon aus dem Vorgänger kennen, der uns in einem Affenzahn durch die Gegnerhorden mähen lässt und der uns wirklich das Gefühl gibt, ein dämonenjagender Superheld zu sein. Was für ein Spaß! Und wer dabei doch mal ins Gras beißt, wird in Doom Eternal nicht gleich an einen früheren Checkpoint verfrachtet. Diesmal dürft ihr in den Levels nämlich hin und wieder auch altmodische Extraleben einsammeln, dadurch werdet ihr nach einem tödlichen Treffer wiederbelebt und dürft einfach weiterkämpfen.

Mit dem Sekundärfeuer unserer Plasmakanone feuern wir einen durchgängigen, blau leuchtenden Plasmastrahl ab, der auch dicke Ziele wie etwa diesen Arachnotron effektreich zum Zerplatzen bringt.

Upgrades im Überfluss

Alle Waffen verfügen wieder über zwei sekundäre Feuermodi. Die Plasmawumme verschießt dann entweder einen durchgängigen Strahl oder haut leichte Gegner mit Druckwellen aus den Latschen. Und das schwere Maschinengewehr mutiert entweder zum Mini-Raketenwerfer oder zur eleganten Präzisionswaffe. Zunächst müssen wir die Feuermodi aber mit gefundenen Waffenmods freischalten und anschließend mit Waffenpunkten verbessern. Neue Punkte bekommt man in erster Linie über geschaffte Kampfbegegnungen, also kleine, heftige Scharmützel in Doom-typischen Arenen, wie man sie schon aus dem Vorgängerspiel kennt. Manche dieser Kämpfe sind allerdings gut versteckt! Nur wer aufmerksam sucht, kann bis

Viele Gegner haben nun Schwachstellen. Dem Mancubus können wir die Armkanonen abschießen, das macht den Fleischberg deutlich ungefährlicher.



Mit gesammelten Wächterkristallen verbessert ihr die Grundwerte Gesundheit, Rüstung und Munition. Nebenbei schaltet ihr sechs passive Boni frei.

zu zehn Waffenpunkte pro Level verdienen und damit sein Arsenal aufmotzen.

Mindestens so wichtig sind auch die sammelbaren Wächterkristalle: Mit denen hebt ihr Gesundheit, Rüstung und Munitionsvorrat in vier Stufen an, außerdem schalten sie nebenbei noch sechs nützliche Boni frei. Doch das ist noch nicht alles, denn von Upgrades kann id Software scheinbar gar nicht genug bekommen: Zusätzlich findet ihr auch Runen, die ihr für Bonuseffekte in drei Slots einsetzen dürft. Und es gibt Prätorenpunkte, mit denen ihr weitere passive Vorteile freischalten könnt!

Viel zu entdecken

All das ist gemeinsam mit anderen sammelbaren Secrets gut in den Levels versteckt – es lohnt sich also, zwischen den Kämpfen wieder die Augen offen zu halten. Zum Levelende erhaltet ihr eine Übersicht über eure Fundstücke, allerdings müsst ihr euch diesmal keine Sorgen machen, wenn ihr mal etwas verpasst habt: Vor dem Ausgang wird jetzt ein Schnellreisesystem aktiviert, mit dem ihr in frühere Abschnitte springen könnt, außerdem dürft ihr zwischen Missionen auch in alte Levels zurückkehren, um verpasste Secrets oder optionale Herausforderungen nachzuholen. Dazu zählen auch die sechs Slayer-Tore: Die sind zunächst verschlossen und ihr müsst erst mal den passenden Schlüssel in der Umgebung finden. Habt ihr das Tor geöffnet, wartet dahinter eine besonders heftige Arena, in der ihr zig Monsterwellen ausknipsen müsst. Als Belohnungen winken nicht nur drei Waffenpunkte, sondern auch sogenannte Himmelsschlüssel, die ihr auf die Fortress of Doom bringen müsst. So heißt euer neues Raumschiff, eine Art fliegende Festung, in die ihr zwischen den Levels immer wieder zurückkehrt. In den Tiefen der Station findet ihr verschiedene Räume, etwa eine Übungsarena oder eine Waffenkammer. Dort müsst ihr alle sechs Himmelsschlüssel abliefern, um eine besondere Waffe – die sogenannte Unmaykr – freizuschalten. Außerdem könnt ihr noch weitere Räume aktivieren, wenn ihr zuvor seltene Wächterbatterien in den Levels gefunden habt. In unserer Spielzeit erhielten wir dadurch bereits ein neues Upgrade, eine nützliche Eisgranate, die Gegner einfriert.

Brutal schick

Unsere PC-Version lief beim Anspielen butterweich und sah grandios aus: Von den tollen Levelpanoramen über das starke Monsterdesign bis hin zu den mordsbrutalen Verletzungseffekten der Gegner zeigt sich Doom Eternal technisch in Topform. Hoffentlich wird das auch auf Switch so sein! Dass auch der ohrenbetäubende Soundtrack wieder von Mick Gordon stammt, versteht sich von selbst. Schließlich haben die Fans seit dem letzten Teil gewaltige Erwartungen an das neue Doom – und die will id Software nicht einfach nur erfüllen, sondern übertreffen. Könnte klappen! **Felix Schütz**

Doom Eternal erscheint auf PC, Xbox und PS4 in drei Fassungen. Die 230 Euro teure Collector's Edition enthält einen tragbaren Doom-Slayer-Helm und einen Year-One-Pass für zwei DLCs. Ob es dieses Set auch für die Switch-Fassung geben wird?

MEINUNG
Felix Schütz

Alle Zeichen stehen auf Hit: id Software packt überall eine Schippe drauf!

Auch wenn ich den Doom-Reboot von 2016 schon ziemlich großartig fand, nutzte er sich in den letzten Stunden doch ein wenig ab. Hier will Doom Eternal besser dastehen und die ersten drei Levels zeigen, dass id Software wirklich in die Vollen geht: Jede Menge Story und Lore-Einträge, abwechslungsreiche Schauplätze, massenhaft Upgrades, tolles Design – und natürlich wieder fantastisch-brachiale Kämpfe, die noch fordernder, härter und schneller ausfallen als im Vorgänger. Die neuen Gegnertypen samt Schwachstellen und die ungewohnte Ressourcenknappheit verleihen dem Gemetzel sogar einen Hauch von Taktik, klasse! Ich habe zwar meine Zweifel, dass die häufigen Turneinlagen (klettern, schwingen usw. ...) bei allen Fans gut ankommen werden, mich persönlich haben sie aber überhaupt nicht gestört. Darum bleibe ich dabei: Wenn dem Spiel nicht auf halber Strecke die Puste ausgeht, steht uns ein echtes Ballerfest ins Haus!

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Bethesda Softworks
Entwickler:	id Software

MOVING OUT

Mit Overcooked feierte Team 17 einen riesigen Erfolg. Nun peilt der Publisher seinen nächsten Koop-Hit an. Diesmal heißt es allerdings Umzug planen statt kochen!

Umzüge sind einfach kacke. Das kann wohl jeder bezeugen, der in seinem Leben auch nur ein einziges Mal den Wohnsitz gewechselt hat. Sein Hab und Gut in fragile Pappkartons zu packen, sperrige Möbel die Treppe vom dritten Stock herunterzuschleppen und das Ganze dann auch noch irgendwie in einen viel zu kleinen Kofferraum zu quetschen – das macht schlichtweg keinen Spaß. Besonders dann nicht, wenn man das alles auch noch alleine machen muss, weil (allen Bier- und Pizza-Angeboten zum Trotz) nicht einer aus dem ganzen Freundeskreis aufgetaucht ist.

Moving Out will dem Thema Umziehen nun endlich ein neues, spaßiges Image verleihen. In dem Couch-Koop-Titel, der am 28. April für Nintendo Switch erscheint, soll die leidige Schlepperei sogar so ansprechend verpackt sein, dass sich eure Kumpels geradezu darum reißen werden, mit anpacken zu dürfen. Wir haben eine Preview-Version des Mehrspieler-Spektakels gespielt und verraten euch unsere ersten Eindrücke.

Move it, Baby!

Das Ziel von Moving Out ist es, euer Umzugsunternehmen Smooth Moves („Wir schmeißen Dinge aus dem Fenster seit 1982!“) auf lange Sicht im Möbelpacker-Business zu etablieren. Heißt: klein anfangen und langsam nach oben arbeiten. Nach einem kurzen Tutorial stehen also direkt die ersten Aufträge auf dem Plan. Die wählt ihr, wie bereits aus Overcooked bekannt, über eine Oberwelt aus. Ihr fahrt also mit eurem Umzugswagen lustig hupend durch die Straßen der Stadt Packmore, steuert die einzelnen Häuser an und stellt euch den dortigen Herausforderungen.

Je nach Mission erwarten euch nämlich komplett andere Probleme: Mal verfügt das Haus über einen Pool, der euch den direkten Weg versperrt, mal müsst ihr eine Wohnung im Obergeschoss ausräumen und daher alles fein säuberlich die Treppe heruntertragen. Zuweilen bekommt ihr es aber auch mit abgefahrenen dynamischen Levelelementen zu tun, vergleichbar mit den besonderen Küchen aus Overcooked. So gibt es neben Stages, in denen ihr wie in Frogger über eine befahrene Straße laufen und auf euer Transportgut aufpassen müsst, auch ein Geisterhaus, in dem ihr Gespenster jagen, vor gefräßigen Klavieren fliehen und darauf achten müsst, dass verhexte Gegenstände nicht selbstständig wieder vom Laster verschwinden.

Der Spieleinstieg ist aber zunächst einmal sehr simpel gehalten: Im Level Hollys Haus gilt es lediglich, drei ebenerdige Zimmer leer zu räumen und jegliches Inventar heil in den Umzugswagen zu bekommen. Dabei könnt ihr euch mit den simplen, intuitiven Grundprinzipien von Moving Out vertraut machen: Mithilfe der Schultertasten greift ihr Objekte und tragt sie dann durch die Gegend. Mit einem Druck auf die Viereckstaste könnt ihr Din-

Die Stadt Packmore dient als eine Art Missionshub. Hier könnt ihr verschiedene Häuser ansteuern und euch dann den dortigen Herausforderungen stellen.

Menschen, Toaster auf Beinen, Katzen im Rollstuhl – die Spielfiguren in Moving Out bieten einiges an Auswahl und lassen sich individuell anpassen.

ge werfen – vorausgesetzt, sie sind nicht zu schwer. Denn da es schließlich viel zu einfach wäre, euch einfach nur Kartons schleppen zu lassen, gibt es natürlich auch noch massive Möbelstücke wie Sofas oder Betten, welche sich nur zu zweit stemmen lassen, und fragile Gegenstände, die zerbrechen, wenn sie auf den Boden fallen. Moving Out ist nämlich komplett physikbasiert. Neben der geliebten Schwerkraft, die beim Stapeln und Schmeißen hilft, gibt es auch noch diverse Schwebe- und Rutsch-Mechaniken. Dadurch entwickelt sich jeder Umzug zu einem anspruchsvollen Erlebnis.

Nur wer koordiniert, der triumphiert

Um eure Aufgabe sauber abwickeln zu können, müsst ihr euch mit euren bis zu drei Koop-Partnern perfekt absprechen. Koordination ist das A und O, wenn ihr sperrige Gegenstände durch enge Türöffnungen quetschen und dann alles so in euren Umzugswagen drapieren wollt, dass sich der Laderaum noch schließen lässt. Gerade Letzteres kann schon mal zur Geduldsprobe werden. Wenn ihr diverse unhandliche Möbelstücke übereinanderstapeln müsst, damit alles in euren LKW passt, hat das ein bisschen was von Tetris. Glücklicherweise gibt es diverse Emotes, mit denen ihr euren Mitspielern Befehle geben könnt. Oder ihr haut ihnen mit der neu eingeführten Ohrfeigen-Funktion eins über die Rübe. Die Handgemenge solltet ihr aber nicht ausarten lassen. Schließlich müsst ihr beim Erledigen eures Jobs auf ein Zeitlimit achten. Je nachdem, wie schnell ihr eine Wohnung leer geräumt habt, bekommt ihr eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille verliehen. Zudem schaltet ihr nach dem ersten Abschluss eines Levels zusätzliche Ziele frei. Wenn ihr beispielsweise alle Scheiben einer Wohnung zerstört oder alle pinkfarbenen Plastikflamingos aus dem Garten klaut, bekommt ihr dafür zusätzliche Münzen. Mit denen lassen sich in der finalen Version des Spiels dann neue Charaktere freischalten.

Deren Design trägt übrigens zum Charme des Spiels bei. Euch stehen diverse abgefahrene Spielfiguren zur Verfügung, etwa ein menschlicher Toaster oder ein Oktopus. Im Vergleich zu Overcooked lassen sich eure Avatare nun sogar nach Belieben anpassen. Ihr könnt nicht nur Farben und Frisuren verändern; weil bei Entwickler SMG Studio Inklusion großgeschrieben wird, sind alle Möbelpacker wahlweise auch als Rollstuhlfahrer oder mit Hidschab verfügbar.

Ein Spaß für alle

Diese Offenheit spiegelt sich auch in den zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten des Spiels wider. Mithilfe des unterstützen Modus modifiziert ihr etwa das Erlebnis nach euren Vorstellungen. Während die Anzahl der vorhandenen Objekte oder das Zeitlimit in der Regel je nach Spieleranzahl skaliert werden, könnt ihr hier auch einstellen, dass Gegenstände alleine getragen werden können oder verschwinden, sobald sie in euren LKW gelegt wurden. Dann lässt sich Moving Out sogar solo spielen – was aber natürlich wesentlich weniger Spaß macht. Zudem steht es euch frei, die Schriftgröße zu verändern oder den Legastheniker-freundlichen Modus einzuschalten. Dann steht dem grenzenlosen Umzugsspaß nichts mehr im Weg.

Mit über 50 Levels und extrem viel Liebe zum Detail gibt es an Moving Out schließlich viel zu mögen. Sei es nun die Tatsache, dass eingesteckte Elektrogeräte erst gewaltsam aus der Wand gerissen werden müssen, schwere Möbel Schleifspuren am Boden hinterlassen oder Fenster (dank Umgebungszerstörung) beim Hindurchspringen in tausend Teile zerplatzen. Auch der Humor kommt nicht zu kurz: So lautet eure Berufsbezeichnung etwa Furniture Arrangement & Relocation Technician, kurz F.A.R.T. (englisch: Furz), die Spielfigur mit einer Nudelbox statt einem Kopf heißt natürlich Ramon. Einen guten Lacher haben die Entwickler immer parat.

Ein paar Wermutstropfen gibt es natürlich trotzdem noch. So fehlen Moving Out etwa noch ein paar Features und Komfortfunktionen, die Overcooked bereits vorweisen kann. Versus-Modi und Online-Multiplayer dürft ihr nicht erwarten. Zudem hatten wir hier und da noch ein paar Probleme mit der Zielerfassung. Gerade bei aufeinander gestapelten Dingen passiert es mal, dass ihr versehentlich das falsche Objekt greift. Das ist aber nichts, was mit Patches, DLCs oder einem eventuellen zweiten Teil nicht behoben werden könnte.

David Benke

Wenn ihr euch von den Geistern erwischen lasst, müsst ihr fünf Sekunden lang aussetzen. Verjagt sie also am besten mit einer saftigen Ohrfeige.

Vorsicht, freilaufender Möbelpacker! In einem der über 50 Levels müsst ihr Kartons und andere Gegenstände über eine vielbefahrene Straße schleppen. Dafür werdet ihr garantiert nicht gut genug bezahlt, aber Job ist eben Job.

MEINUNG
David Benke

Ich freue mich schon auf den Release!

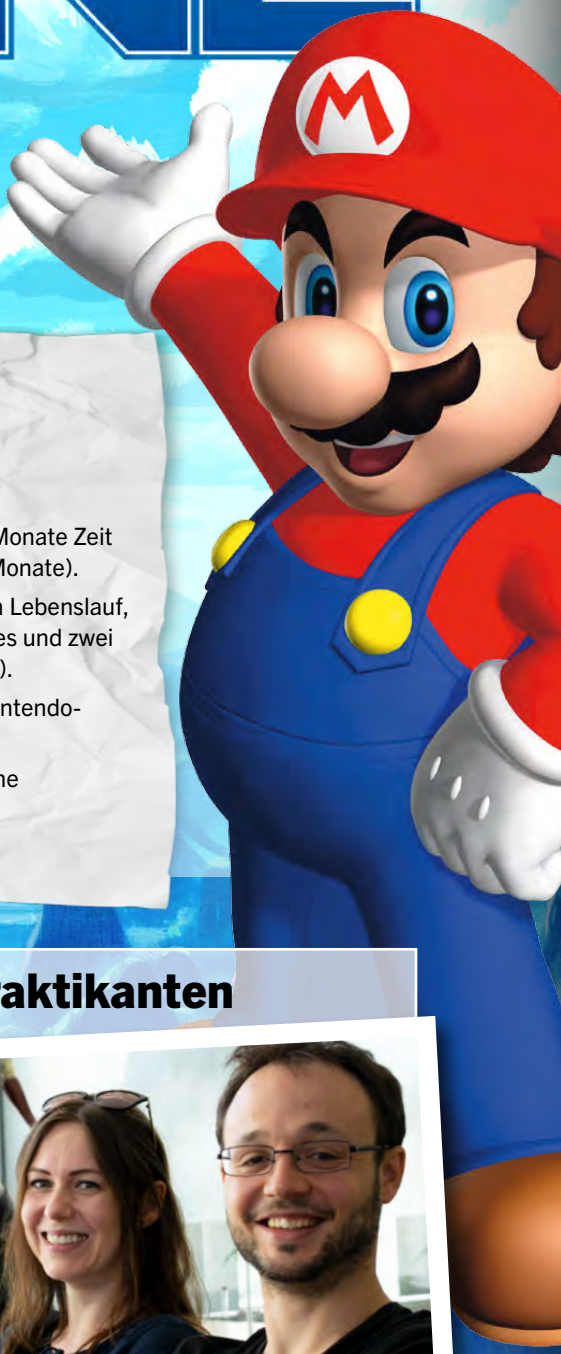
Besonders viele Splitscreen- oder Couch-Koop-Spiele gibt es heutzutage leider nicht mehr. Und nur wenige kommen an die Qualität und den Unterhaltungsfaktor eines Overcooked heran. Entsprechend begeistert bin ich, dass sich Team 17 nun dazu entschieden hat, der bewährten Gameplayformel einen neuen Anstrich zu verpassen. Die Umzugsthematik passt einfach perfekt in das bekannte Vier-Spieler-Konzept und machte bereits in den wenigen Levels, die ich dank der uns zur Verfügung gestellten Preview-Version spielen durfte, richtig Lust auf mehr. Moving Out ist ein buntes, humorvolles Durcheinander. Der perfekte Spaß für einen geselligen Nachmittag mit Freunden auf dem Sofa.

INFOS

Termin:	28. April 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Team 17
Entwickler:	SMG Studio, DEVM Games

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 05. März 2020.

Nintendo Switch

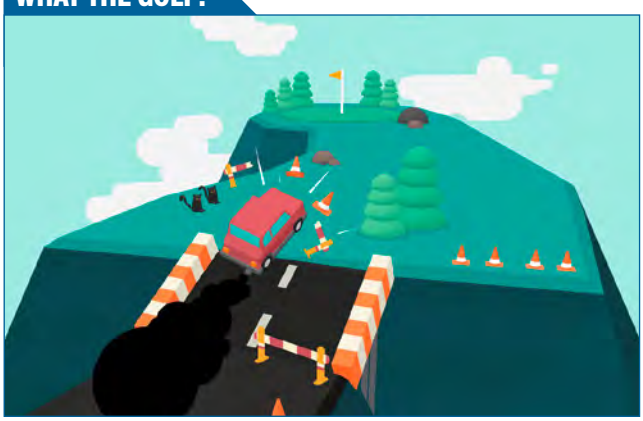
TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Fairy Tail	Adventure	19. März 2020
SeaBed	Adventure	19. März 2020
Doom 64	Shooter	20. März 2020
La-Mulana 1 & 2: Hidden Treasures Edition	Adventure	20. März 2020
Animal Crossing: New Horizons	Simulation	20. März 2020
Hyperspace Delivery Service	Adventure	24. März 2020
Gigantosaurus Das Spiel	Adventure	27. März 2020
One Piece: Pirate Warriors 4	Action-Adventure	27. März 2020
Railway Empire	Simulation	27. März 2020
Saints Row 4: Re-Elected	Action	27. März 2020
Operencia: The Stolen Sun	Rollenspiel	31. März 2020
Aeolis Tournament	Sportspiel	03. April 2020
Billion Road	Geschicklichkeit	16. April 2020
Help Will Come Tomorrow	Adventure	21. April 2020
MotoGP 20	Rennspiel	23. April 2020
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja S.R.t.B.	Action	24. April 2020
Trials of Mana	Rollenspiel	24. April 2020
Arcade Spirits	Adventure	01. Mai 2020
Maneater	Action	22. Mai 2020
The Wonderful 101: Remastered	Action-Adventure	22. Mai 2020
SuperMash	Adventure	Mai 2020
Little Town Hero: Big Idea Edition	Rollenspiel	05. Juni 2020
Radical Rabbit Stew	Action	16. Juli 2020
Release-Zeitraum		
Descenders	Sportspiel	Frühjahr 2020
Helheim Hassle	Adventure	Frühjahr 2020
Hotshot Racing	Rennspiel	Frühjahr 2020
Minecraft Dungeons	Adventure	Frühjahr 2020
MO:Astray	Action	Frühjahr 2020
Ninjala	Action	Frühjahr 2020
Shantae and the Seven Sirens	Jump & Run	Frühjahr 2020
Vampire: The Masquerade – C.o. New York	Adventure	Frühjahr 2020
Zombie Army Trilogy	Action	Frühjahr 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Rollenspiel	Sommer 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Cyber Shadow	Action-Adventure	Herbst 2020
Monster Truck Championship	Rennspiel	Herbst 2020
Rogue Lords	Action	Herbst 2020
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzlespiel	Herbst 2020

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	Sportspiel	2020
Death Come True	Adventure	2020
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Adventure	2020
Doom Eternal	Shooter	2020
Dreamscaper	Action	2020
Fuser	Musikspiel	2020
Gods & Monsters	Action-Adventure	2020
Hazel Sky	Adventure	2020
Hellfront: Honeymoon	Action	2020
Itta	Adventure	2020
Jump King	Jump&Run	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
No More Heroes 3	Action	2020
Roller Champions	Sportspiel	2020
RPG Maker MV	Rollenspiel/Simulation	2020
Ruiner	Action	2020
SkateBird	Sportspiel	2020
Slayin 2	Rollenspiel	2020
Spiritfarer	Action-Adventure	2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	Jump & Run	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Streets of Rage 4	Kampfspiel	2020
The Elder Scrolls: Blades	Rollenspiel	2020
The Survivalists	Adventure	2020
What the Golf?	Adventure	2020
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Rollenspiel	2020
XIII	Action	2020
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Rogue Company	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

RAILWAY EMPIRE

WHAT THE GOLF?



DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Endlich, endlich, endlich Animal Crossing: New Horizons!

Sieht gerade: Portrait Artist of the Year 2020 (ganz nett nebenbei)

Liest gerade: What it is von Lynda Barry

Und sonst: Habe ich es tatsächlich geschafft, auch die letzte Erweiterung von The Binding of Isaac namens Afterbirth+ zu komplettieren. Größter Zeitfresser: Die Challenge Ultra Hard und das Secret It's the Key. Jetzt muss ich das alles nur noch auf zwei weiteren Spielständen machen.

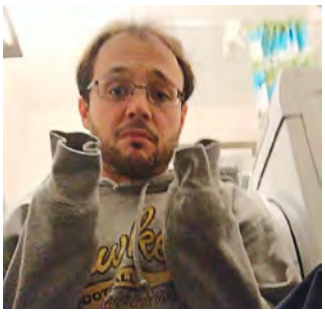
LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: Bioshock

Sieht gerade: Diverse Ghibli-Filme

Liest gerade: The Star Rover – J. London

Und sonst: Es wird wieder wärmer und passend dazu wird meine Laune schlechter. Ich will hier nicht die Stimmung runterziehen, aber ich bin halt eher ein Freund der dunklen, kalten Jahreszeit. Mit Sonne, Hitze und all dem Kram kann ich nichts anfangen. Ist das seltsam? Wahrscheinlich schon, aber ich treffe auf immer mehr Leute, die das sehr ähnlich sehen wie ich.



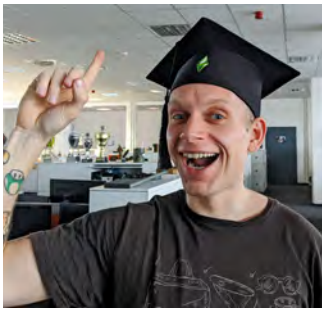
JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: Fortnite, Super Mario Party

Sieht gerade: Narcos: Mexico (Staffel 2)

Liest gerade: Lifespan (David Sinclair)

Und sonst: Es ist wieder diese Zeit im Jahr. Ihr wisst schon. Auf die man sich das ganze restliche Jahr freut. Es läuft endlich wieder Germany's Next Topmodel! Meine Favoritinnen hatte ich diesmal schon nach den ersten vier Folgen: Julia P. und Tamara. Während ich das hier schreibe, steht noch heute Abend in der neuen Folge das Umstyling an … ich bin gespannt!



BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Metro Exodus (PC), Metro Redux (Switch), Pocket City (Android)

Sieht gerade: Haikyuu, Staffel 4. Neuer Artstyle, an den man sich erst gewöhnen muss, aber nach wie vor super!

Schreibt gerade: Sein eigenes Skript zu Zivilrecht. Uff!

Und sonst: Seht euch mal den knuffigen Kerl an, den ich geschenkt bekommen habe! Er ist mit Sand gefüllt und verbreitet damit nicht nur viel gute Laune, sondern hockt auch solide auf dem Beifahrersitz.

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Gil Scott-Heron – We're New Again/A Reimagining By Makaya McCraven, Georgia Anne Muldrow – Vweto II, Herbie Hancock – Takin' Off, Joy Division – Unknown Pleasures, Motorpsycho – Roadwork Vol.5, Scott Walker – Tilt, Swans – The Glowing Man

Sieht gerade: Parasite – spät, aber doch

Liest gerade: Nick Hunt – Mit dem Wind, John Fante – Voll im Leben, Chris Charlesworth und Mike Mcinnerney – Tommy

Und sonst: Das Wetter gefällt mir nicht.

CHRISTIAN DÖRRE (32, Redakteur)

Spielt gerade: Mutant Football League (PS4), diverse NES- und SNES-Klassiker

Hört gerade: Every Time I Die

Liest gerade: The Man in the High Castle von Philip K. Dick

Und sonst: Oh, alter Urlaub! Direkt mal 'ne Woche freinehmen, um mich meiner momentanen Retro-Gaming-Laune hinzugeben und Eltern sowie Freunde und Patenkinder zu besuchen. Das wird schön. Jetzt fällt mir nichts mehr ein. Ähm … Spielt Mutant Football League. Das ist witzig.

TIM KÜHNL (23, Praktikant)

Spielt gerade: Apex Legends, GTA 5

Sieht gerade: Die James-Bond-Filme mit Daniel Craig, Rocket Beans TV

Hört gerade: Harry Potter und der Stein der Weisen gelesen von Rufus Beck

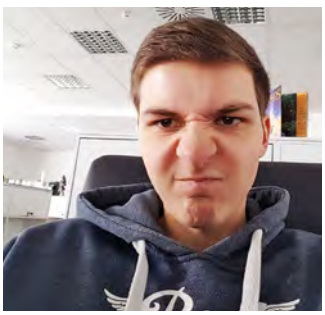
Und sonst: Freue ich mich auf Disney Plus. Ja, dann zahle ich eben noch mehr für irgendwelche Streaming-Dienste. Aber The Mandalorian schaut einfach echt spannend aus. Und dass ich dort bald die Simpsons streamen kann, macht die Sache für mich leider unwiderstehlich.

LUCAS OTT (23, Praktikant)

Spielt gerade: Prince of Persia 2

Sieht gerade: Altered Carbon

Und sonst: Bin ich dabei, Warcraft 3 Reforged im normalen Multiplayer zu spielen. Mein Gott, was mich das Spiel für Nerven kostet … Neben meiner eigenen Unfähigkeit sorgen aber auch riesige Mängel am Spiel für den ein oder anderen Ausraster. Wenigstens wurde jetzt endlich der Bug rausgenommen, der nach jedem zweiten Match dafür gesorgt hat, dass das Spiel neu gestartet werden musste. #baldprofi



MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Felix Schütz	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Animal Crossing: New Horizons	TWT: Thronebreaker	Animal Crossing: New Horizons	Kunai
FLOP-TITEL	-	–	–	-

Animal Crossing: New Horizons

Ja, oh ja, bitte mehr! Ich bin so froh, nach all der Zeit endlich wieder mein Haus abbezahlen, nervige Nachbarn ertragen, alleine die ganze Infrastruktur einer Gemeinde aufrechterhalten und Möbel designen zu dürfen! Hört sich sarkasktisch an, ist aber die Wahrheit – nix geht über Animal Crossing! ✓

Eine Lebenssimulation, die sich nicht nur im Design offensichtlich an Kinder richtet? Gut möglich, dass meine beiden Kids in ein paar Jahren darauf abfahren. Dann können sie mir gerne erklären, warum ich das spielen sollte – aktuell fällt mir nämlich überhaupt kein Grund dafür ein. ✗

Bin ich urlaubsreif? Aber hallo! Mit Animal Crossing: New Horizons habe ich eine digitale Detox-Kur immer in der Tasche. Kommt ja gerade recht, dass ich der Suchtfalle The Binding of Isaac nun quasi durch das Komplettieren entkommen bin. Wenn mich jemand sucht, ich bin in meinem Zelt. ✓

Wie ihr auch bei „Thema des Monats" am Ende des Hefts lesen könnt: Ich bin mit Animal Crossing durchaus vertraut, habe aber noch nie einen Teil der Serie selbst gespielt. Interessant sieht New Horizons auf jeden Fall aus. Ich spiele aber schon täglich Fortnite. Bleibt mir da genug Zeit übrig? ✓

Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX

Pokémon war nie meine Serie. Ich habe damals die erste Generation gespielt und dann das Interesse verloren. Tatsächlich habe und hatte ich mit einigen der Spin-offs ähnlich wie Katha mehr Laune, denn die Kreaturen an sich mag ich ja. Mystery Dungeon geht für mich also durchaus in Ordnung. ✓

Es ist ja nicht so, dass ich pauschal etwas gegen Pokémon und seine zehntausend Ableger habe. Die Serie ist mir einfach komplett egal. Da fallen mir auf der Switch wirklich massenhaft Spiele ein, die ich viel spannender finde. Ihr mögt Pokémon? Dann greift ruhig zu, sagen jedenfalls die Kollegen. ✗

Komisch, aber wahr: Irgendwie habe ich mehr Spaß an Mystery Dungeon als an den „richtigen" neuen Editionen. Vielleicht, weil ich die Spin-off-Reihe nicht schon komplett auswendig kenne. Es fühlt sich also etwas frischer an, obwohl Retterteam DX eigentlich nur ein Remake ist. ✓

Die Demo hat mir schon viel Spaß gemacht, ich habe mich direkt an die guten alten Zeiten zurückerinnert, als ich Mystery Dungeon mit meinem Bruder am GBA gespielt habe. Der Look der Switch-Fassung ist wirklich hübsch geraten und das Gameplay motiviert weiterzuspielen. ✓

The Witcher Tales: Thronebreaker

Ach, der Witcher. In diesem Leben werde ich mit Geralt und seinen Hexer-Abenteuern wohl nicht mehr warm werden. Vielleicht ist es etwas unfair, dass ich deswegen auch an Thronebreaker null Interesse habe, funktioniert ja schließlich ganz anders. Aber was soll's, man muss ja nicht alles spielen. ✗

Nicht so gut wie erhofft, aber immer noch richtig fesselnd: Thronebreaker erzählt eine gute Witcher-Story mit spannenden Entscheidungen, das allein lohnt sich schon. Auch die Kartentaktik macht Laune, auch wenn die Balance bei Kämpfen und Puzzles nicht immer optimal getroffen ist. ✓

Im Vergleich zu dem Kartenspiel in Shovel Knight: King of Cards ist Gwent richtig zugänglich! Okay, ich habe es auch in The Witcher 3 ausgiebig gespielt. Mir gefällt die Aufmachung des Abenteuers und die interessante Welt besuche ich immer wieder gerne, auch ohne Hexer Geralt. ✓

Der Trailer zum Witcher-Spin-off könnte auch von Game of Thrones stammen – die Ästhetik ist sehr ähnlich. Nun habe ich weder The Witcher gespielt noch Game of Thrones geschaut, aber allein aufgrund dieser Erfahrung kann ich schon verstehen, was reizvoll an Thronebreaker ist. ✓

Metro Redux

Tatsächlich habe ich bisher noch keinen der Metro-Teile gespielt und bin froh, das nun auf der Switch nachholen zu können. Im direkten Vergleich mit Bioshock, welches ich auch gerade wieder spiele, spricht mit die Erzählung nicht ganz so an, toll geschriebene Abenteuer sind es aber trotzdem. ✓

Zu meiner eigenen Überraschung wurde ich mit der Metro-Serie nie so richtig warm. Das ist allerdings wirklich meine eigene Schuld, denn Metro ist – mal ganz nüchtern betrachtet – ziemlich top! Freue mich darum sehr, dass der Doppelpack es auf die Switch geschafft hat. ✓

Ich liebe die Metro-Spiele, umso erfreuter bin ich, dass die Portierung auf die Switch so makellos ausgefallen ist. Die Verbesserungen sind sinnvoll, die Atmosphäre hat mich sofort wieder in den Bann gezogen. Das Alter merkt man beiden Titeln gar nicht so sehr an, sie sind zeitlos gut. ✓

Die Metro-Spiele habe ich seinerzeit 2010 (Metro 2033) beziehungsweise 2013 (Metro: Last Light) mit großem Interesse verfolgt, bisher aber nicht selbst gespielt. Umso mehr freue ich mich über den Switch-Release – endlich kann ich das auf meiner liebsten Konsole nachholen! ✓

Kunai

Kunai ist wahrlich kein meisterwerk. Wie Kollege Felix sagt, gibt es da – vor allem auf der Switch – viele Titel, die noch deutlich mehr zu bieten haben. Es ist aber trotzdem ein kompetent gemachtes, unterhaltsames Metroidvania mit jeder Menge Herz. Es muss ja nicht alles überragend sein. ✓

Und noch ein Metroidvania-Plattformer auf der Switch, diesmal mit knuffigem Helden und coolem Greifhaken-Feature. Der Rest ist simple Genre-Kost, leider mit sehr wenig Waffen, Upgrades und Secrets. Kunai ist sympathisch und gut spielbar, aber kein Vergleich zu Ori oder Hollow Knight. ✓

So, bei einem Spiel auf der Seite muss ich nun doch das rote Kreuz zücken. Vorneweg: Ich habe bei den Kollegen zugesehen und Kunai nicht selbst gespielt, aber irgendwie sprang der Funke gar nicht über. Sieht niedlich aus, aber wirkt neben Top-Metroidvanias ziemlich austauschbar. ✗

Das Action-Adventure in bester Metroidvania-Machart, Kunai, hat mich schon beim ersten Spielen auf der letztjährigen Gamescom angesprochen, auch die finale Version überzeugt mich. Ich mag einfach das Genre. Der Protagonist ist ein iPad – herrlich. So viele Waffen. Echt schön! ✓

N-ZONE AWARD 9/10

ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

Erweitert euren Horizont! Animal Crossing ist magisch, meditativ, irgendwie ein Spiel, aber vor allem ein Erlebnis, das euch lange begleiten wird. Alles zum Inseltrip in unserem großen Test.

Kein geangelter Fisch, kein gefangenes Insekt ohne Wortwitz im Kommentar! Nicht alle der Sprüche treffen ins Schwarze, charmant ist die Übersetzung allemal.

Wenn ein neuer Nachbar in euer Dorf zieht, ist er zunächst einen Tag damit beschäftigt, seine Bude einzurichten und die Kartons auszupacken.

Im Winter ist die Insel verschneit und ihr könnt Schneemänner bauen. Bei diesem Screenshot handelt es sich um ein offizielles Pressebild.

Urlaubstipp #1

Erfolgreich angeln

Fische knabbern oft an eurem Köder, bevor sie anbeißen. Am einfachsten ist es, sich am Geräusch zu orientieren: Sobald der Fang an der Angel hängt, ertönt ein spezieller Sound. Außerdem beißt ein Fisch spätestens beim fünften Mal zu – hat er also schon viermal probiert, wird er beim nächsten Mal garantiert an der Leine hängen.

Vorsicht, freilaufende Tiere! Da hätten wir auch selbst drauf kommen können, immerhin heißt das Spiel Animal Crossing – aber schon wenige Minuten, nachdem wir endlich die ersten Schritte auf unserer eigenen Insel gewagt haben, kreuzte sich unser Weg mit dem einer Vogelspinne, die uns prompt biss. Wir wachten benommen wieder vor dem Eingang unseres notdürftigen Zelts auf. Autsch! Allerdings ist das so ziemlich das Schlimmste, was euch in dieser Lebenssimulation widerfahren kann. New Horizons ist, wie die Vorgänger, ein beruhigendes, kontemplatives Erlebnis. Also ganz anders als das Gros der meisten Videospiele, in denen sich alles um Highscores, Wettkämpfe, Optimierung, große Gefühle und packende Storys dreht.

Mit der Switch in den Urlaub

Animal Crossing ist eine Serie, die den Einstand auf dem Gamecube feierte. Besonders bekannt sind die Ausgaben für den DS (Wild World) und 3DS (New Leaf und das Spin-Off Happy Home Designer). Solltet ihr schon einmal der Magie eines Spiels der Reihe verfallen sein, können wir an dieser Stelle abkürzen und klarstellen: Holt euch die Switch-Fassung, sie wird euch glücklich machen. Für alle anderen folgt nun der kurze Überblick über all das, was ihr in Animal Crossing tun könnt, aber nicht müsst. Denn wie in einem guten Urlaub bestimmt ihr selbst, was ihr unternehmen möchtet.

Zunächst erstellt ihr euren niedlichen Avatar und sucht aus, welchen Inselgrundriss ihr als Domizil bevorzugt. Nach der Ankunft führt euch der geschäftstüchtige Waschbär Tom Nook mitsamt seinen Neffen Nepp und Schlepp in die Grundlagen des Aussiedlerlebens ein, und dann liegt schon in eurer Hand, womit ihr euch beschäftigen wollt. Im Verlauf der Zeit – Echtzeit, wohlgemerkt, denn Animal Crossing ist an die eingestellte Uhrzeit eurer Switch geknüpft – stoßen

Das Aussehen eures Charakters bestimmt ihr zu Beginn des Urlaubs selbst. Später schaltet ihr weitere Haarfarben und Frisuren zum Anpassen frei.

Info

So entstand der Test, so geht es weiter

Wir erhielten die Testfassung von Animal Crossing: New Horizons etwa drei Wochen vor dem Release am 20. März. So hatten wir ausreichend Zeit, die verschiedenen Features im Spiel auszuprobieren und freizuschalten. Noch nicht funktioniert hat jedoch, wie im Text erwähnt, der Mehrspielerpart. Außerdem konnten wir durch die Kopplung an die Echtzeit naturgemäß keine Events und Besonderheiten begutachten, die erst im Verlauf des Jahres auf Spieler zukommen. Deshalb werden wir nicht nur in der nächsten Ausgabe einen Test zum Mehrspielerpart nachreichen, sondern das Spiel auch weiterhin begleiten und euch über Erweiterungen und besondere Anlässe informieren. Außerdem haben wir zur Illustration des Artikels auf ausgewählte Presse-Screenshots zurückgegriffen, um andere Jahreszeiten zeigen zu können. Diese sind aber entsprechend gekennzeichnet und wir können bestätigen, dass die gezeigte Grafikqualität der des Spiels entspricht. Dass es kostenlosen DLC geben wird, gab Nintendo übrigens bereits bekannt, kurz nach der Veröffentlichung im März etwa starten die Vorbereitungen für das Fest „Bunny day" – also Ostern.

Urlaubstipp #2

Steinreich

Indem ihr mit der Schaufel auf Felsen schlagt, erhaltet ihr Ressourcen wie Steine, Erz und Lehm. Manchmal steckt sogar Geld im Stein! Nach jedem Stoß prallt ihr jedoch ein wenig zurück und verliert wertvolle Zeit, denn ihr könnt nur für ein paar Sekunden Rohstoffe aus den Felsbrocken gewinnen. Buddelt also hinter und neben euch Löcher, damit ihr nahe am Stein stehen bleibt, nachdem ihr ihn angestupst habt.

Das Museum ist eröffnet! Wenn besondere Gebäude eingeweiht werden, findet eine kleine Feier statt, zu der sich alle aktuellen Bewohner versammeln.

weitere Bewohner zu eurem Ferienparadies hinzu; ihr baut euer Haus aus, richtet es ein, verschönert die Insel mit Dekoration und Annehmlichkeiten, entwerft Klamotten, angelt Fische, fangt Insekten, züchtet Blumen, schaut in die Sterne, besucht Freunde und bestaunt Exponate im Museum. Manch einen reizt das Kombinieren von Outfits nicht besonders, dafür umso mehr das Füllen der Faunapädie, also des Tierlexikons. Während einige Spieler sich an einer wilden, natürlichen Insel erfreuen, bauen andere elaborierte Wege, Spielgerüste, Picknickplätze und mehr. Dank der Flut an Items, Klamotten und Inhalten im Allgemeinen sind die Möglichkeiten, die Kreativität auszuleben, immens. Das liegt auch an der Verknüpfung der Uhrzeit im Spiel mit jener in der echten Welt. Jeden Sonntagmorgen zum Beispiel kommt Wildschwein Sigrid mit ihrer wöchentlichen Rübenernte vorbei. Das Gemüse hält sich sieben Tage und kann für einen schönen Gewinn unter der Woche verkauft werden, wenn der Kurs gut steht. Jeden Tag haben die Läden andere Ware im Angebot. Außerdem orientieren sich das Aussehen der Insel, das Wetter, ja, auch das Vorkommen verschiedener Tierarten an Uhr- und Jahreszeiten. Im Frühling etwa angelt ihr in Teichen Kaulquappen, im Sommer dagegen sind es Frösche.

Simulation, kein Survival

Animal Crossing ist eine reine Lebenssimulation ohne jegliche Survival-Elemente. Das bedeutet: Ihr müsst nicht essen und nicht schlafen, auch wenn eure tierischen Mitbewohner feste Zubettgehzeiten haben. Ihr könnt nicht sterben, nicht pleite gehen oder euren Besitz verlieren. Wenn ihr Monate dafür braucht, um euren Kredit für den Ausbau vom Zelt zum Haus bei Tom Nook abzubezahlen, hat das keinerlei Konsequenzen. Damit aber trotzdem eine Motivation besteht, Zeit in New Horizons zu verbringen, gibt es nun das Nook-Phone und die Nook-Meilen. Ersteres ist das Smartphone, das Tom Nook Inselneulingen zur Verfügung stellt. Hierauf findet ihr auch eure Nook-Meilen. Diese Sonderwährung erlaubt es euch, im speziellen Meilenshop einzukaufen. Anfangs erhaltet ihr so praktische Sachen wie ein erweitertes Inventar oder das Ringmenü zur Werkzeugauswahl. Außerdem bestellt ihr Klamotten, Einrichtungsgegenstände, Optionen zur Individualisierung eurer Figur und natürlich die Meilentickets! Druckt ihr eines aus, müsst ihr es nur dem Dodo namens Bodo am Flughafen aushändigen, um eine andere Insel zu besuchen. Dort trefft ihr vielleicht potenzielle neue Bewohner für eure Heimat, die ihr einladen könnt, sammelt Obst, Ressourcen und so weiter. Und nun zurück zur Motivation: Meilen erhaltet ihr für so ziemlich jede Tätigkeit, die ihr auf der Insel ausführen könnt – sogar für Momente, in denen ihr einfach Pech habt, gibt es einmalig Trostmeilen geschenkt! Fürs Unkrautjäten bekommt ihr Meilen, für das Lagern von Objekten, für das Angeln von Fischen, einfach für alles. Und sobald ihr euer Haus zum ersten Mal ausgebaut habt, seid ihr automatisch im Meilen-Plus-Programm. Damit erhaltet ihr zusätzlich stets fünf

Der Flughafen der Insel steht von Anfang an zur Verfügung. Von hier aus besucht ihr andere Eilande oder ladet Spieler auf euer Domizil ein.

Urlaubstipp #3

Geld an Bäumen

Gelegentlich seht ihr leuchtende Stellen am Boden. Grabt dort, um einen Sterni-Sack ans Tageslicht zu befördern. Wenn ihr den Beutel an der gleichen Stelle wieder verbuddelt, wächst daraus ein Baum, und an dem hängen mit etwas Glück bald noch mehr Sterni-Säcke.

Zu Spielbeginn teilt ihr euch die Insel mit Tom Nook, Nepp, Schlepp sowie zwei zufällig bestimmten Bewohnern (bei uns leben Bär Tatiana und Pinguin Pingi).

Am Werkzeugtisch bastelt ihr Möbel und Werkzeuge. Mit der Zeit erlernt ihr neue Rezepte für ausgefallenere Objekte, etwa für einen Pizzaofen oder Schirmständer.

Jeden Tag erscheint auf eurer Insel eine gewisse Anzahl Risse im Boden. Wenn ihr dort grabt, legt ihr ein Fossil frei! Lasst es bei Eugen im Museum schätzen.

Bevor ihr überall Brücken errichtet, behelft ihr euch mit dem selbstgebastelten Sprungstab. So überwindet ihr Flüsse! Mit der Leiter erklimmt ihr Anhöhen.

Miniziele, die euch ebenfalls Meilen verschaffen. Zum Beispiel bekommt ihr 100 Meilen dafür, fünf Blumen zu gießen. Ist die Aufgabe abgehakt, erhaltet ihr eine neue. Natürlich könnt ihr diese kleinen Anregungen zum Zeitvertreib auch einfach ignorieren. Ganz, wie ihr wollt!

Selbst ist der Bewohner

Eine Neuerung in New Horizons ist das Bastelsystem. Ihr könnt nun an der Werkbank selbst den Zimmermannshammer schwingen und Möbel sowie Werkzeuge fertigen. Rezepte, also Anleitungen, erhaltet ihr auf vielen Wegen: per Flaschenpost, von euren Mitbewohnern, oder ihr kauft sie im Laden. Später erlernt ihr das Umgestalten, sodass ihr eure Projekte weiter individualisieren könnt, zum Beispiel mit unterschiedlich gefärbten Bezügen und Holzsorten bei eurem frisch geschreinerten Bett. Mit der Crafting-Mechanik einher geht natürlich die Notwendigkeit des Sammelns von Ressourcen. Das ist zunächst ungewohnt und unerwartet stressig, da Ausrüstungsteile wie Schaufel und Axt sehr schnell kaputtgehen und ersetzt werden müssen. Allerdings hat man auch fix einen ausreichenden Vorrat an Holz, Steinen und dergleichen angelegt, sodass man nur noch vor der Anfertigung von Großprojekten gesondert auf Rohstoffsuche gehen muss. Zudem erhält man schnell Zugang zu den besseren Werkzeugvarianten, die stabiler sind. Kurzum: Auf die Verschleißmechanik der Ausrüstung hätte man verzichten können, aber das Anfertigen von eigenen Möbeln und Dekorationen ist eine schöne Ergänzung des Spielprinzips und passt perfekt zum Thema „Urlaub auf einer (fast) einsamen Insel“. Nervig ist allerdings, dass man nicht vor der Herstellung mehrere Gegenstände der gleichen Art einfach die gewünschte Menge angeben kann. Wer fünf identische Wandlampen für sein Haus basteln möchte, muss die Anleitung auswählen, die Animation anschauen, die Lampe einstecken, erneut die Anleitung wählen und so weiter.

Urlaubstipp #4

Obstsalat

Zu Beginn eures Insellebens wird zufällig festgelegt, welche Obstsorte bei euch heimisch ist. Um andere Früchte und Obstbäume zu bekommen, müsst ihr entweder mit einem Meilenticket auf eine einsame Insel reisen und das Glück haben, dort eine andere Sorte Frucht zu finden. Pflückt sie und pflanzt sie in eurem Dorf! Außerdem bekommt ihr gelegentlich Früchte von Spielfiguren geschenkt. Oder ihr besucht Freunde auf ihrer Insel, die Sorten haben, die euch noch fehlen. Übrigens: Alle Früchte, die nicht ursprünglich auf eurer Insel beheimatet waren, erzielen beim Verkauf einen größeren Erlös.

Ich bau mir die Welt

Wer seine Insel regelmäßig besucht, der freut sich daran, sie

An diesem Picknickplatz trifft man sich gerne mit Freunden! Dieser Screenshot ist ein offizielles Pressebild.

Urlaubstipp #5

Insektenfang mit allen Sinnen

Ihr hört ein Zirpen, seht aber kein Insekt? Dann folgt dem Geräusch, bis es am lautesten ist, und zückt eure Schaufel. Die Maulwurfsgrille lebt in unterirdischen Gängen und ihr könnt sie nur auf diese Weise fangen. Greift rasch nach dem Ausgraben zum Kescher, um ihrer habhaft zu werden. Unter Steinen verbergen sich zudem manchmal Asseln oder Hunderfüßler.

wachsen und gedeihen zu sehen. Ist der Versammlungsplatz der Insel zunächst ein recht unansehnliches Areal mit Tom Nooks Zelt am Rand und festgetretener Erde als Boden, wird nach einer Weile anstelle der Notunterkunft ein hübsches Rathaus erbaut und ihr wandelt auf Pflastersteinen. Das Museum kehrt ebenfalls zurück, dort könnt ihr die Ausbeute eurer Insekten-, Fisch- und Fossilienjagd präsentieren. Und ganz ohne zu übertreiben: Das Museum in New Horizons ist traumhaft schön, mit seinem prachtvollen Schmetterlingshaus, den riesigen Becken voll mit Unterwasserflora und –Fauna sowie den von dramatischem Licht in Szene gesetzten Dinosaurierskeletten. Wenn ihr regelmäßig mit euren Nachbarn sprecht, freunden sie sich mit euch an, schenken euch Items oder Kleidung und schreiben euch Briefe. Aber die Änderungen eurer Umgebung gehen nicht nur vom Spiel aus, sondern auch von euch, dem Spieler. Im Verlauf eures Urlaubs erhaltet ihr nämlich die Lizenz zum Umgestalten der ganzen Insel! Das bedeutet: Ihr könnt Flussläufe verlegen, Teiche graben, wieder zuschütten, Wege pflastern und Rampen errichten. Und auch bevor ihr diese Macht erhaltet, habt ihr schon rudimentär die Möglichkeit, die Gegend urbar zu machen, indem ihr etwa Brücken oder Treppen bastelt.

In euren eigenen vier Wänden werdet ihr nun noch komfortabler zum Innenarchitekten. Das übersichtliche Lager ist einfach zu bedienen, ihr verschiebt Gegenstände per Knopfdruck in und aus euren Taschen in den Vorratsraum. In einer speziellen Editor-Ansicht platziert ihr eure

Urlaubstipp #6

Blumenzucht

Es sieht nicht nur schön aus, wenn es auf eurer Insel blüht, die Pracht lockt außerdem Insekten an. Nur auf weißen Blüten etwa taucht die Orchideenmantis auf. Ihr könnt auch selbst neue Farbvarianten von Blumen züchten. Setzt dafür Blumen der gleichen Art, aber unterschiedlicher Farbe, nebeneinander. Bei roten und weißen Elternblüten wächst dann nebenan eine Kreuzung mit pinkem Farbton. Aber: Das funktioniert nur, wenn ihr die Gewächse fleißig gießt!

Nach einer Weile gehen eurer Werkzeuge kaputt. Es gibt keine Anzeige der Haltbarkeit, manchmal kommt der Verschleiß also überraschend oder unpassend.

Harvey wohnt auf einer anderen Insel und führt ein Fotostudio. Hier könnt ihr Figuren und Spieler einladen, Möbel arrangieren und Schnappschüsse machen.

Die Atmosphäre im Spiel ist malerisch und verträumt. Das verdankt Animal Crossing auch der schönen Umsetzung von Uhr- und Jahreszeit.

Urlaubstipp #7

Gärtnern mit Augenmaß

Erst die gute Nachricht: Baumsetzlinge müsst ihr nicht gießen, sie wachsen von selbst. Allerdings müsst ihr darauf achten, dass die benachbarten Felder frei sind, sonst geht euer Bäumchen ein. Das ist besonders schade, wenn ihr eine seltene Frucht angepflanzt habt. Achtet also auf die Umgebung beim Gärtnern und entfernt zur Not andere Bäume und Gegenstände, die sich im Weg befinden.

Urlaubstipp #8

Stein und Eisen bricht

Sehr früh im Spiel erhaltet ihr Zugriff auf die Stein- und Eisenaxt. Zum Hacken von Holz ist die Steinaxt praktischer, obwohl sie schneller zu Bruch geht, denn die Eisenaxt holzt den Baum schon beim dritten Schlag ab! Mit der Steinaxt hingegen könnt ihr dreimal Holz ernten und der Baum bleibt intakt. Ihr könnt übrigens auch Bambus und Palmen mit der Axt bearbeiten.

Im übersichtlichen Lager in eurer Wohnung werden alle Objekte aufbewahrt, für die ihr momentan keinen Platz oder keine Verwendung habt. Praktisch!

Einrichtung nun viel übersichtlicher und entspannter, anstatt Objekte mit eurem Charakter zu manövrieren. Mit einer Greifhand nehmt, dreht und verschiebt ihr einfach alles an die Stelle, an der ihr es haben möchtet. Viele Möbel und Items könnt ihr nun außerdem kombinieren. Stellt eine Vase auf euer Aquarium, legt Magazine auf den Esstisch oder hängt einen dekorativen Blumenkranz an die Wand! Die Beleuchtung in der Bude passt ihr per Knopfdruck an, es gibt kaltes und warmes Licht – ja, auch solche Details sind wichtig für die perfekte Stimmung in eurem Eigenheim! Serienüblich bewertet die Akademie des schönen Hauses eure Mühen und schickt euch regelmäßig Geschenke per Post, allerdings solltet ihr euch davon nicht zu sehr beeinflussen lassen, schließlich muss eure Wohnung in erster Linie euch gefallen.

Freunde und beste Freunde

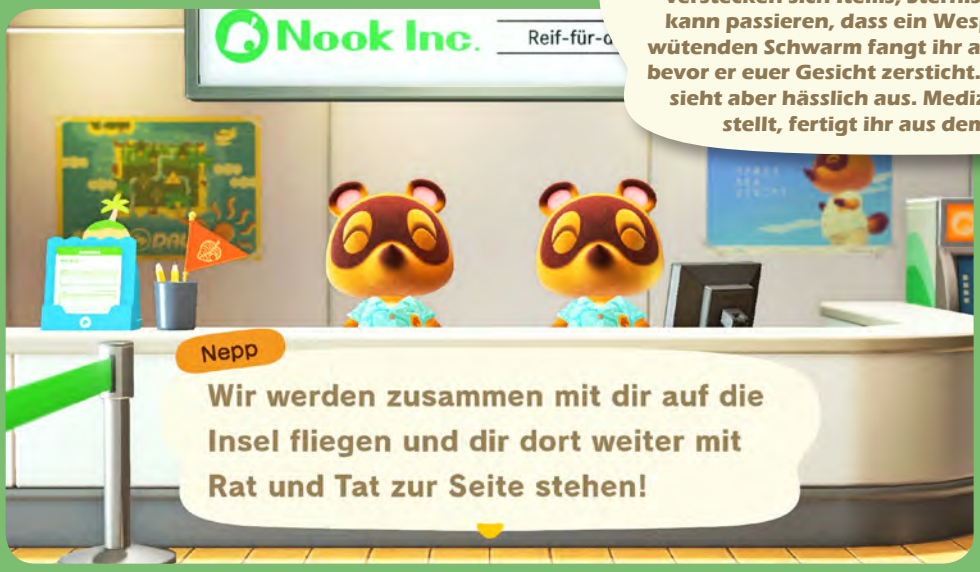
Ein wichtiges Element in Animal Crossing ist seit jeher die Möglichkeit, Freunde und andere Spieler in ihrer Heimat zu besuchen. Wir konnten diese Möglichkeit zum Zeitpunkt des Tests noch nicht bewerten, da wir das Spiel vor der offiziellen Veröffentlichung erhielten und die Online-Funktionen noch nicht aktiv waren – zum Ausprobieren des lokalen Multiplayerparts wiederum fehlte uns eine zweite Version von New Horizons. In der nächsten Ausgabe reichen wir die Besprechung dieses wichtigen Teils des Abenteuers nach. Doch die Mechaniken des Mehrspielerparts können wir bereits jetzt erläutern: Um anderen Inselbewohnern eine Stippvisite abzustatten, müsst ihr den Flughafen aufsuchen und dort die Option „jemanden besuchen“ wählen. Um Vandalismus zu vermeiden, könnt ihr auf fremden Inseln eure Werkzeuge nicht benutzen – wäre ja noch schöner, wenn man zu seinem Feriendomizil zurückkehrt, um festzustellen, dass ein unfreundlicher Gast alle Bäume gefällt hat! Spielern, denen ihr vertraut, könnt ihr aber den Status „Bester Freund“ verleihen, dann dürfen sie auch bei der Gestaltung eurer Heimat mitwirken. Eine Voice-Chat-Option gibt es nur über die Nintendo-Switch-Online-App für Smartphones, durch die ihr euch mit Besuchern unterhalten könnt, die sich gerade auf eurer Insel befinden. Auch das Versenden von Textnachrichten ist so möglich. Alternativ kommuniziert ihr rudimentär mit Emotionen, die eure Spielfigur abbildet.

Urlaubstipp #9

Blick in die Sterne

Mit dem rechten Stick könnt ihr den Blick gen Himmel richten. Besonders schön ist die Aussicht am Nordende eurer Insel. Und gelegentlich bekommt ihr sogar eine Sternschnuppe zu Gesicht! Drückt doch mal den A-Button, wenn ihr das Glück habt, einen Kometen zu erspähen!

Die Insel sieht zwar nicht realistisch, aber dennoch überzeugend aus! Dieser Screenshot ist ein offizielles Pressebild.



Dank der niedlichen Figuren versprüht schon der Anfang von New Horizons am Flughafen-Terminal gute Laune.

Die Darstellung der Gefühle wird aber erst nach und nach freigeschaltet. Zu guter Letzt gibt es noch zwei weitere Synergien, nämlich mit Animal Crossing: Happy Home Designer und mit Animal Crossing: New Leaf, beides 3DS-Titel. Dort könnt ihr eure selbstgefertigten Designs zu einem QR-Code umwandeln, sie mit dem Smartphone scannen und dann in New Horizons übertragen. Auch Amiibo und Amiibo-Karten werden vom Switch-Spiel unterstützt, ihr könnt auf diese Weise die jeweilige Spielfigur in das Fotostudio Fotopia von Hund Harvey einladen und so Schnappschüsse mit den Amiibo-Gästen machen.

Einfach nur schön

Animal Crossing gewinnt vielleicht keinen Preis für die realistischste Optik in einem Videospiel, aber dennoch ist der Titel ganz vorne mit dabei, wenn es um die schönsten Switch-Games geht. Im Vergleich zu den 3DS-Ausgaben hat die Serie mit New Horizons einen großen Schritt nach vorne gemacht. Alles sieht knackscharf aus, außerdem läuft der Inselurlaub stets flüssig. Besonders die Texturen der tierischen Nachbarn sind ein Augenschmaus: Tom Nook und seinen Zöglingen möchte man am liebsten über den Pelz streichen. Der Blick in den Nachthimmel ist malerisch, die Animationen und Modelle von Fischen und Insekten lassen nichts zu wünschen übrig. Selbst das Unkraut ist inzwischen so hübsch, dass man es fast nicht zupfen möchte. Auch an der Sound-Front gibt sich New Horizons keine Blöße. Erwarten sollte man zwar keine Ohrwürmer, aber dafür gibt es beruhigende, atmosphärische und stets zur entspannten Stimmung passende Klänge auf die Ohren. Kult ist nach wie vor die der Sims-Sprache ähnliche Ausdrucksweise der tierischen Nachbarn, dazu kommen wohlige Umgebungsgeräusche wie das Rauschen der Wasserfälle oder des Ozeans, das Zirpen von Grillen und das Knistern von Lagerfeuern. Ab und an verhält sich die Kamera nicht ideal, wenn etwa der Blick von Bäumen versperrt wird. Zwar gibt es unterschiedliche Blickwinkel, aber die helfen nicht in allen Situationen. Das ist aber technisch auch schon alles, was sich Animal Crossing auf der Switch zuschulden kommen lässt, ansonsten funktioniert die Steuerung tadellos, und sie ist von Anfang an sehr intuitiv zu bedienen. Ein schönes Detail: Beim Angeln wird die Rumble-Funktion der Switch sinnvoll eingesetzt, an der Intensität erkennt ihr, ob ihr einen richtig dicken Fisch an der Angel habt.

(K)ein Spiel für Jedermann?

Als wäre New Horizons nicht schon als Großes und Ganzes bezaubernd genug, stecken so viele liebenswerte Details im Spiel, dass man nicht umhin kommt, die Hingabe der Entwickler zu bewundern. Braucht niemand, aber ist trotzdem schön: Ihr könnt etwa die Gardinen in eurer Wohnung zuziehen. Die Übersetzer und Autoren haben ein weiteres Mal ganze Arbeit abgeliefert. Jeder der mehr als hundert Nachbarn hat eine andere Art und Weise, sich auszudrücken, manche plappern flapsig daher, manche vornehm, und vor Wortwitzen müsst ihr euch stets in Acht nehmen. All das sorgt nicht nur dafür, dass die NPCs lebendig wirken und nicht als computergesteuerte Roboter wahrgenommen werden, sondern auch für unheimlich viel Charme. Es

Urlaubstipp #10

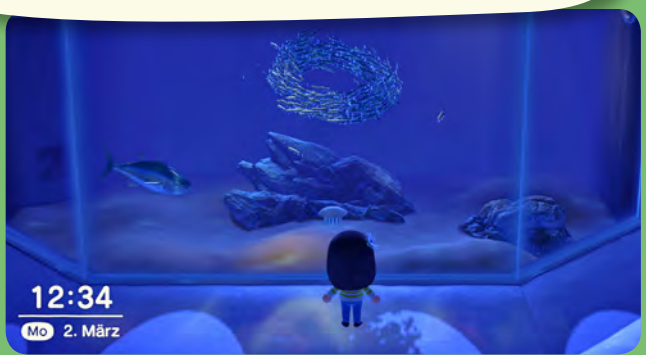
Bäumchen schüttel dich

Es lohnt sich, an Bäumen zu rütteln – zwischen manchen Zweigen verstecken sich Items, Sternis oder Insekten. Doch Vorsicht, es kann passieren, dass ein Wespennest auf den Boden fällt. Den wütenden Schwarm fangt ihr am besten schnell mit dem Kescher, bevor er euer Gesicht zersticht. Das ist zwar nicht weiter schlimm, sieht aber hässlich aus. Medizin, die das Aussehen wiederherstellt, fertigt ihr aus dem Wespennest und Unkraut.

Urlaubstipp #11

Alles auf Lager

Holz, Steine und Eisenerz sind die Grundzutaten zum Basteln. Es schadet also nicht, immer einen Vorrat dieser Rohstoffe dabei zu haben. Bis zu 30 Stück einer Ressource könnt ihr im Inventar in einem Slot stapeln. Sobald ihr neue Bewohner auf eurer Inseln begrüßen wollt, müsst ihr für deren Häuser Teile der Innen- und Außeneinrichtung herstellen. Nehmt euch also immer mal wieder die Zeit, um Holz zu hacken und Steine anzustoßen.



Das Museum ist ein richtiger Augenschmaus. Durch die wundervolle Präsentation macht es richtig Freude, neue Ausstellungsstücke zu suchen und zu spenden.

Eure Erstausstattung ist ziemlich karg. Ein Bett und eine Lampe – mit mehr startet ihr nicht in euer Inselleben. Aber bald schreinert ihr neue Möbel!

Urlaubstipp #12

Geld verdienen mit der Natur

Um eure Kredite abzubezahlen, solltet ihr alle Möglichkeiten nutzen, die euch die Insel bietet. Bei Insekten solltet ihr ein Auge auf die blauen Himmelsfalter haben, die nur abends über die Insel flattern. Sie bringen 3.200 Sternis pro Stück im Verkauf! Ebenfalls ertragsreich ist der Verkauf von Kaiserschnappern, die ihr im Meer angelt. Allerdings könnt ihr die Fische nicht so gezielt auswählen wie die Insekten. Auch bei Muscheln gibt es Preisunterschiede: Am meisten Gewinn erzielt ihr mit Korallen und Riesenmuscheln.

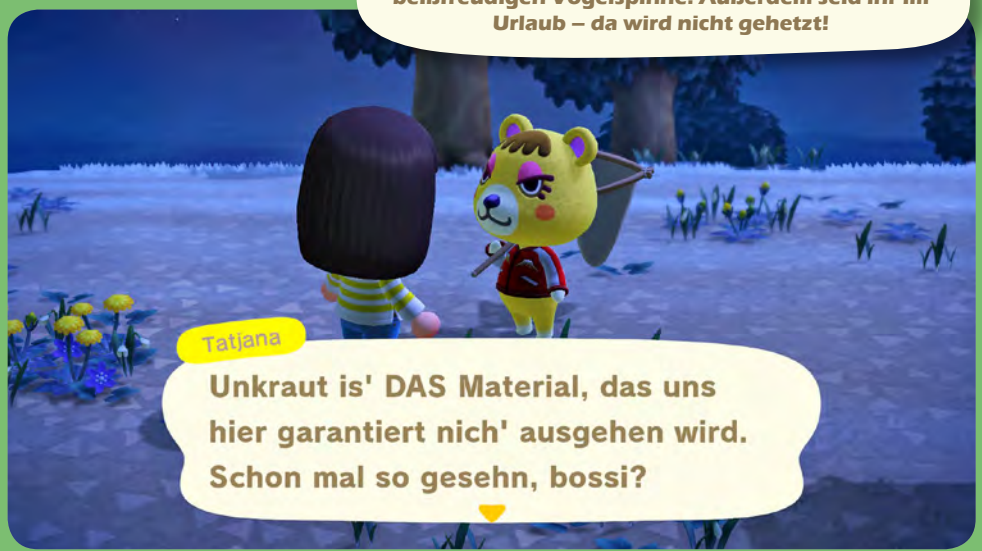
Mit dem Fotomodus eures Nook-Phones macht ihr Schnappschüsse, auf Wunsch auch mit Filter und Bildrahmen.

ist lohnenswert, sich auf New Horizons einzulassen – unter der Voraussetzung, dass ihr etwas übrig habt für Spiele, die euch viel Freiheit bieten und gleichzeitig Geduld erfordern. Denn egal, wie fleißig ihr Fische verkauft und Geld scheffelt, manche Dinge brauchen Zeit. Ihr werdet notgedrungen einen (echten) Tag warten müssen, um das renovierte Stadtzentrum zu Gesicht zu bekommen oder euer Haus auszubauen. Das Konzept der Reihe sieht vor, dass man ein- oder mehrmals täglich ins Spiel reinschaut, anstatt Marathon-Sessions abzuhalten, bei denen man alles so schnell wie möglich freischaltet – auch, wenn man durch den Meilenbonus der Miniziele deutlich länger produktiv Zeit in New Horizons versenken kann als in den Teilen zuvor. Auf jeden Fall gibt es kein vergleichbares Erlebnis auf der Switch, ja, auf dem ganzen Videospielmarkt. Und es ist ja wirklich nicht verkehrt, mal eine andere Luft als üblich zu schnuppern – deshalb fährt man ja in den Urlaub! **Katharina Pache**

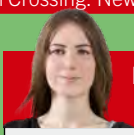
Urlaubstipp #13

Lässig bleiben

Solltet ihr es nicht besonders eilig haben (etwa, weil Nepp und Schlepps Laden in zwei Minuten schließt), dann vermeidet es, zu viel zu rennen. So verscheucht ihr nämlich Insekten und Fische, trampelt vielleicht eure Blumen nieder oder lauft glatt in die Arme einer beißfreudigen Vogelspinne. Außerdem seid ihr im Urlaub – da wird nicht gehetzt!



Alle Bewohner haben charakteristische Ausdrucksweisen und reden auch mal Dialekt. Die Übersetzung ist klasse!



MEINUNG
Katharina Pache

Animal Crossing passt perfekt auf die Switch, und ich werde es noch laaaaange spielen.

Mein Mann testete, während ich mit Animal Crossing beschäftigt war, das Action-Rollenspiel Nioh 2. Falls euch das nichts sagt: Ein Souls-like mit forderndem Kampfsystem und einigem Frustpotential – vor allem, wenn man unter Zeitdruck steht. Und was soll ich sagen, ich war so glücklich, stattdessen meine Zeit mit dem erbaulichen, charmanten, entspannten und wunderschönen Animal Crossing: New Horizons verbringen zu können. Und dabei mag ich Dark Souls und Konsorten! Aber die Nintendo-Lebenssimulation ist einfach der perfekte Gegenpol zu „stressigen" Spielen, es will nichts von mir, es nimmt mich nicht an der Hand, es verbreitet einfach gute Laune. Im Vergleich zu New Leaf vermisse ich wirklich gar nichts, auf der Törtel-Insel war es viel zu einfach, Kohle zu scheffeln. Auf die zerstörbaren Werkzeuge hätte ich in New Horizons zwar echt verzichten können, aber das ist auch schon mein größter Kritikpunkt. Das Basteln bereitet mir nämlich allgemein viel mehr Freude, als ich gedacht hätte (auch wenn es manchmal etwas zeitraubend ausfällt). Das absolute Prunkstück in meinem Dorf ist bislang übrigens mein Museum. Das Gebäude habe ich bislang in allen Teilen geliebt, und so fantastisch wie in New Horizons sah es noch nie aus. Wenn ich beobachte, wie der Thunfisch, den ich geangelt habe, im riesigen Meerwasserbecken durch einen Schwarm Sardinen schwimmt, geht mir einfach das Herz auf. Ich bin gespannt, wie sich das Spiel weiterentwickelt. Zum Testen ist Animal Crossing in dieser Hinsicht natürlich nicht das einfachste Spiel, weil man so stark an den Verlauf von Stunden, Tagen, Wochen und Monaten gebunden ist. Aber ich werde garantiert nicht so schnell damit aufhören, meine Insel zu besuchen und zu verschönern. Und wer weiß, vielleicht besucht mich ja demnächst einer von euch? Ich würde mich freuen!

Infos

Termin:	20. März 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Kauderwelsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ So viel kreativer Freiraum wie nie zuvor
- ✚ Extrem liebevoll gestaltet
- ✚ Riesige Auswahl an Möbeln, Kleidung, Tierarten usw.
- ✚ Eingängige, simple Steuerung
- ✚ Toll umgesetzte, charmante Optik
- ✚ Unvergleichlich entspannende Atmosphäre
- ✚ Immer etwas Neues zu entdecken
- ✚ Ladezeiten sind selten und stets im Rahmen
- ✚ Länger am Stück spielbar als die Vorgänger
- ✚ Für jedes Alter geeignet
- ➖ Übersicht manchmal nicht ideal
- ➖ Mehrere gleiche Gegenstände basteln ist umständlich
- ➖ Werkzeugverschleiß nervt

Wertung

9

Animal Crossing: New Horizons ist Balsam für die Zockerseele: ein echter Switch-Hit!

POKÉMON MYSTERY DUNGEON RETTERTEAM DX

Das erste Mystery Dungeon ist zurück! Mehr als 13 Jahre nach Veröffentlichung des Originals erscheint das Remake des Pokémon-Spin-offs. Doch nicht nur der süße Comic-Look ist neu . . .

Vor über 13 Jahren erschienen mit Pokémon Mystery Dungeon Team Rot und Team Blau zwei Klassiker unter den Pokémon-Spin-offs, deshalb wecken diese Titel heute bei vielen Pokémon-Fans Kindheitserinnerungen. Jetzt kommt das Original im neuen Gewand auch auf die Switch! Für diejenigen, für die die Serie Neuland darstellt, hier die Kurzform des Spielprinzips: Als Mensch steckt man plötzlich in der Haut eines Pokémons und versucht mit seinem Team immer tiefer in die namensgebenden Dungeons vorzudringen. Dabei gilt es, in zugbasierten Kämpfen die eigenen Stärken gekonnt auszuspielen, die möglichen Aktionen der Gegner zu bedenken und währenddessen auch Hunger- und Lebensleisten der Pokémon-Gefährten nicht aus den Augen zu verlieren. Klar soweit? Gut, dann kann es ja losgehen! Bevor wir aber mit unserem Retterteam durchstarten, muss erst das passende Pokémon ausgewählt werden. Wobei „auswählen“ nicht unbedingt das richtige Wort ist . . .

Sinnvolle Neuerungen

Zu Beginn gibt es nämlich einen kurzen Persönlichkeitstest, an dessen Ende ein zu den individuellen Charaktereigenschaften passendes Pokémon vorgeschlagen wird. Dafür stehen anfangs 16 Starter-Pokémon bereit. Man schlüpft anschließend in die Rolle eines Menschen, der aus zunächst unbekannten Gründen im Körper dieses Pokémons zu sich kommt. Kaum aufgewacht gilt es, zusammen mit seinem Partner ein Retterteam aus drei Mitgliedern aufzustellen und die umliegenden Höhlen nach Pokémon in Not zu durchsuchen. Coole Neuerung: Das Retterteam kann frei zusammengestellt werden, das zu Beginn gewählte Starter-Pokémon muss also nicht zwingend mit in jeden Dungeon

Das eingängige Gameplay macht noch genauso Spaß wie früher. Ein bisschen hübscher und abwechslungsreicher hätten die Dungeons aber gerne sein dürfen.

Im Makuhita-Dojo kann man Trainingstickets gegen Intensivtrainings eintauschen. Diese lassen sich schnell abschließen und helfen beim Aufleveln der Pokémon.

Hin und wieder erscheinen im Dungeon zufällige Geschäfte. Das schafft den Anreiz, immer etwas Geld dabei zu haben.

genommen werden, solange man keine Story-Quest spielt. Verschiedene praktische Funktionen verbessern dabei den Spielfluss: So bewirkt ein Druck auf den A-Knopf jetzt den Angriff mit automatischen Attacken. Außerdem durchsucht das Pokémon-Team durch Gedrückthalten der LR-Taste selbstständig den Dungeon nach Items und Questzielen. Das erleichtert das Vorankommen und ist eine sinnvolle Ergänzung des Gameplays.

Wilde Pokémon freunden sich nach den Kämpfen unter Umständen mit uns an und können so in unser Team aufgenommen werden. Einzige Voraussetzung: Wir müssen ein zum jeweiligen Typ passendes Pokémon-Camp besitzen, in das wir nicht benötigte Teammitglieder schicken können. Das ist gar nicht mal so einfach, denn es gibt zahlreiche Arten von Camps – immerhin haben es die gesamten ersten vier Pokémon-Generationen ins Spiel geschafft. Übrigens wurden auch einige Mega-Entwicklungen ergänzt. Was Umfang und Gameplay angeht, hat sich also viel getan!

Nur eine Sache fällt negativ auf: Sonderlich schwer ist das Spiel in den ersten Stunden nicht und leider steigt der Schwierigkeitsgrad auch im späteren Spielverlauf nur sehr langsam an. Ein Problem, das sich seit einiger Zeit durch die Pokémon-Reihe zieht – auch im letzten Teil der Hauptreihe, Pokémon Schwert und Schild, klagten Fans über den zu einfachen Schwierigkeitsgrad. Spannend werden die Höhlen-Exkursionen eher durch den Zwang, genug Geld mit in die Dungeons zu nehmen. Anreiz hierfür bietet das Knuddeluff-Orb, mit dem auch unter Tage Camps für neue Teammitglieder gekauft werden können sowie zufallsgenerierte Stores, die mit seltenen Items werben. Wer jedoch im Dungeon stirbt, verliert einen Teil des mitgeführten Geldes. Dadurch werden vor allem risikofreudige Spieler belohnt.

Knuddelige Comic-Kämpfe

Von Anfang an sticht der neue Grafikstil ins Auge. Der niedliche Comic-Look passt wunderbar zur liebevoll gestalteten, bunten Welt der Pokémon. Während der Kämpfe in den Höhlen kommt er zwar leider weniger zur Geltung, dafür wirkt er auf der Oberwelt und in den Zwischensequenzen umso hübscher. Die kleinen Charakter-Bildchen zeigen dort in herzerwärmenden Bilderbuchzeichnungen die Emotionen unserer treuen Taschenmonster. Auch die Charaktereigenschaften der Pokémon sind gut mit der Story und der Welt verwoben. Dadurch entsteht ein wunderbares Abbild des Pokémon-Universums!

Tim Kühnl

MEINUNG
Tim Kühnl

Die Rückkehr in die tolle Welt von Mystery Dungeon schaut gut aus und macht Laune!

Mit der Neuauflage des beliebten Pokémon-Spin-off hat Spike Chunsoft ein Gespür für gelungenen Fan-Service bewiesen. Neben all der Nostalgie für die Nebenreihe der kleinen Pocket Monster wurde an genug Stellschrauben gedreht, um ein wunderbares Spieleerlebnis zu schaffen, das auch 2020 noch überzeugt. Das liegt unter anderem am durchdachten Gameplay, das mit seinen vielen Optionen zur passenden Abstimmung von Team-Aufstellungen, Attacken und Items für die Experten unter den Höhlenforschern genug Tiefgang bietet. Auch für Neulinge stellt sich Retterteam DX als zugänglicher Einstieg in die Mystery-Dungeon-Reihe heraus. Nur ein etwas höherer Schwierigkeitsgrad hätte dem Spiel noch gutgetan. Durch die kuschelige Comic-Optik, das lebendig wirkende Pokémon-Dorf und die nette Story schafft das Spiel dafür eine kleine Wohlfühloase, in der sich alles nur um Freundschaft und Hilfsbereitschaft dreht. Alles in allem ein Muss für Pokémon-Fans!

Infos

Termin:	06. März 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Spike Chunsoft
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spaßiges Gameplay mit genug Tiefe
- ✚ Schöne Optik mit handgezeichnetem Charme
- ✚ Neuerungen an den richtigen Stellen ergänzen das Spielprinzip des Originals
- ✚ Großer Umfang durch zahlreiche Pokémon
- ✚ Nett inszenierte Story
- ➖ Gerade zu Beginn deutlich zu leicht
- ➖ Die Dungeons hätten hübscher ausfallen können

Wertung

8

Spannender Ausflug in den Pokémon-Kosmos mit knuffigem Style und spaßigem Gameplay!

Durch das Verlinken von verschiedenen Attacken ist es neuerdings möglich, dass unsere Pokémon zweimal pro Zug angreifen und damit mehr Schaden verursachen.

Die neue Cartoon-Grafik passt toll zum Spiel und schaut außerhalb der Höhlen auch schön aus. Insgesamt entsteht dadurch eine sehenswerte Pokémon-Welt!

THRONEBREAKER THE WITCHER TALES

Ein Kartenspiel für Story-Fans: Was einst als Nebenquest in The Witcher 3 begann, hat sich zum dreißigstündigen Abenteuer mit starker Geschichte gemausert!

Wenn Entwickler über das eigene Ziel hinausschießen, kommt oft nichts Gutes dabei heraus. Bei CD Projekt ist das anders: Die erfolgsverwöhnten Polen hatten vor Jahren die Idee, aus Gwent – eigentlich ein Minigame in The Witcher 3 – einen eigenständigen Ableger zu entwickeln. Geboren war Gwent: The Witcher Card Game, ein Free2Play-Kartenspiel, das komplett auf Mehrspielerduelle zugeschnitten ist. Parallel arbeitete CD Projekt aber auch an einem Einzelspielerpart für Gwent – und der machte sich im Laufe der Zeit selbstständig, wuchs und wuchs, bis die Macher schließlich Thronebreaker vor sich hatten, ein eigenständiges Solo-Abenteuer mit 30 Spielstunden!

Das Kartenspiel für Witcher-Fans

Das „Witcher" im Titel mag zwar die Verkaufszahlen beflügeln, doch davon sollte man sich nicht täuschen lassen: Hexer Geralt hat nur einen Gastauftritt in Thronebreaker. Stattdessen schlüpfen wir in die Rolle der kampferprobten Königin Meve, die ihre Länder Lyrien und Rivien vor den einfallenden Invasionstruppen Nilfgaards während des Zweiten Nördlichen Krieges verteidigen muss. Wir erleben also Ereignisse, die noch vor dem ersten Witcher-Spiel einsetzen! Trotzdem kommen Fans der Spiele und Bücher auf ihre Kosten: Obwohl Thronebreaker kein Rollenspiel im Witcher-Format ist, präsentieren euch die Entwickler eine dichte, klasse geschriebene Geschichte voller spannender Wendungen, Witz, Verrat und tragischer Momente. Kein Wunder, schließlich stammt die Handlung von Autoren, die schon an The Witcher 3 gearbeitet haben!

Die Geschichte wird meistens in Textfenstern erzählt, in Schlüsselmomenten gibt's aber auch Charaktere in Großaufnahme und selten sogar simple Cutscenes zu sehen. Ein echtes Highlight ist die gelungene Vollvertonung, die Thronebreaker den Charme eines echten Hörbuchs verleiht und viel zur gelungenen Atmosphäre beiträgt. Auch wenn einige der Sprecher manchmal etwas überbetont ans Werk gehen und die Sätze dadurch leicht abgelesen klingen, ist die deutsche Fassung ausgesprochen gut gelungen!

Lahmer Einstieg, aber dann …!

Meves Armee wird durch eine einfache Figur dargestellt, die wir aus der Draufsicht durch weitläufige, liebevoll gestaltete Levels scheuchen. Bei Meves Reise durch verschneite Gebirge, finstere Elfenwälder oder vom Krieg verwüstete Landstriche gilt es, die Augen offen zu halten: Am Wegesrand liegen Goldvorräte und Ressourcen, die wir aufsammeln und später dazu nutzen können, um unsere Armeen zu verbessern und den Kartenpool aufzustocken. Die simple Sammelei wird allerdings schnell zur tristen Fleißaufgabe und bremst den Fluss der Story – der Hauptgrund, weshalb Thronebreaker zumindest im Startgebiet einen etwas lahmen Eindruck macht. Unser Rat: Unbedingt

In manchen Dialogszenen bekommen wie die gut geschriebenen Charaktere aus der Nähe zu sehen. Selten erblicken wir sogar Cutscenes.

Dies ist unser Basislager. Hier schrauben wir an unserem Kartendeck, kaufen Upgrades oder plaudern ein wenig mit unseren Begleitern.

Immer wieder überraschen die Levels mit unerwarteten Ereignissen. Hier geraten wir zum Beispiel mitten in einen Drachenangriff.

Eines der vielen originellen Puzzles, die wir im Spiel immer wieder antreffen. Hier müssen wir etwa die farbigen Steine gespiegelt anordnen.

dranbleiben! Denn spätestens ab dem zweiten Gebiet zieht die Story derart an, dass man den öden Erkundungspart schnell verzeiht. Viel wichtiger als der Sammelkram sind nämlich die vielen Quests und Herausforderungen, auf die wir beim Erkunden der Levels stoßen!

Spannende Entscheidungen

An jeder Ecke warten NPCs darauf, Meve ihr Leid zu klagen. Da berichten Bauern etwa über marodierende Diebesbanden, über räuberische Nilfgaarder Truppen oder über Scoia'tael-Attentäter, die es auf die wehrlosen Landbewohner abgesehen haben. Meve trifft auch auf schutzbedürftige Trolle, rettet liebenswerte Goblins vor der Todesstrafe, räuchert Nekrophagennester aus oder nimmt es mit ausgewachsenen Greifen auf. In vielen dieser Ereignisse wird Meve vor wichtige Entscheidungen gestellt! Soll sie ein Lager mit verwundeten Nilfgaardern ausradieren, was zwar verabscheuungswürdig wäre, aber den Rachedurst ihrer Truppen stillen würde? Soll sie zurückerobertes Diebesgut an die hungernden Dorfbewohner verteilen oder damit lieber ihre eigene Armee durchfüttern? Soll sie eine strategisch günstige Position aufgeben, nur um die Totenruhe der Elfen nicht zu stören? All diese Entscheidungen wollen gut überlegt sein, denn später können wir nicht an einen früheren Checkpoint zurückspringen. Wir müssen also mit den Konsequenzen leben!

Ganz so hart wie in The Banner Saga (das es sogar als Easter Egg ins Spiel geschafft hat) sind die meisten Entscheidungsmomente zwar nicht, denn meistens verlieren wir nur ein paar Goldstücke oder Truppenpunkte, was man locker verschmerzen kann. Hin und wieder werden wir aber auch mit richtig fiesen Entscheidungen samt ernster Folgen konfrontiert. Etwa wenn uns ein wichtiger Begleiter den Rücken kehrt, weil wir gegen seine Überzeugung gehandelt haben. Dieser Verlust trifft uns hart, denn die sympathischen Begleiter, die wir im Verlauf der Geschichte anheuern, sorgen nicht nur für ordentlich Atmosphäre und helfen sogar in manchen Aufgaben weiter. Sie stellen auch stets eine besonders nützliche Aktionskarte dar, die wir in unser Deck mischen können! Denn die meisten Ereignisse und Kämpfe präsentiert Thronebreaker in Form eines Kartenspiels.

Gwent hat sich verändert

Das Kernprinzip von Gwent bleibt erhalten: Spieler und KI-Gegner tragen ihre Gefechte mit verschiedensten Karten aus, häufen Siegespunkte an, um am Ende einer Runde die Oberhand zu gewinnen. Aber: Wer Gwent nur aus The Witcher 3 oder den frühen Phasen des Multiplayer-Ablegers kennt, findet auch wichtige Unterschiede. War das Spielfeld etwa früher noch in Nahkampf-, Fernkampf- und Belagerungsreihen unterteilt, gibt es heute nur noch zwei Reihen pro Seite, auf denen wir unsere Reiter, Bogenschützen, Magier und vieles mehr ausspielen können. Welche dieser beiden Reihen man nutzt, spielt zudem kaum noch eine Rolle.

Ebenfalls neu sind vielen passiven Eigenschaften der Karten: War das Ur-Gwent aus The Witcher 3 noch eine aufgeräumte, zugängliche Angelegenheit, ist es in Thronebreaker oft entscheidend, die vielen Spezialeffekte und Wechselwirkungen der Karten zu studieren und zu berücksichtigen. Andernfalls bricht schnell Chaos in den Gefechten aus!

Abwechslung ist Trumpf

Die meisten Standardkämpfe sind auch ohne größere Taktik problemlos zu schaffen, da man hier einfach nur seine besten Karten ins Feld werfen muss. Doch machen solche Auseinandersetzungen eben nur einen sehr kleinen Teil der Kartenduelle aus. Das ist gut so, denn Thronebreaker glänzt am Kartentisch mit viel Abwechslung und tischt uns im Verlauf der dreißigstündigen Kampagne immer wieder neue, frische Ideen auf!

So gibt es beispielsweise ein Gefecht gegen einen Schurkenboss, der uns mit riesigen Schadenswerten das Leben schwer macht und den wir nur besiegen, indem wir ihn geschickt gegen seine eigenen Truppen aufhetzen. In einem anderen Bosskampf sollen wir dann einen Mantikor vertrimmen, der aus sechs unterschiedlichen Karten besteht und uns mit seinen Attacken heftig zusetzt. An anderer Stelle müssen wir ein Katapult mehrere Runden lang beschützen, um einen Staudamm einzureißen und so eine ganze Monsterhorde wegzuspülen. Wir liefern uns sogar eine Schneeballschlacht mit einem Troll!

Im Spielverlauf schließen sich uns interessante Charaktere an. Aber Vorsicht: Abhängig von unseren Entscheidungen können wir Begleiter auch wieder verlieren!

Einige Entscheidungen haben schwerwiegende Auswirkungen. Unsere Wahl können wir nicht einfach rückgängig machen!

Viele Karten haben spezielle und oft auch passive Eigenschaften, die wir in solchen ausführlichen Beschreibungen studieren und verinnerlichen.

Die Standardkämpfe fallen auf der normalen Stufe sehr leicht aus. Echte Kartenspiel- und Taktik-Profis werden von diesen Gefechten kaum gefordert.

MEINUNG
Felix Schütz

Thronebreaker ist Liebe auf den zweiten Blick: Allein die Story ist es wert!

Obwohl ich von Thronebreaker kein Rollenspiel im Witcher-Format erwartet hatte, fühlten sich die ersten Momente ein wenig enttäuschend an: Artdesign und Sprachausgabe sorgen zwar sofort für Atmosphäre und Hörbuch-Charme, doch das simple Erkunden und Sammeln hat mir anfangs nicht gefallen. Zum Glück zieht die Story spätestens auf der zweiten Map so kräftig an, dass mich Thronebreaker richtig gefesselt hat! Das hat es nicht nur seinen gelungenen Charakteren und spannenden Wendungen, sondern auch gut geschriebenen, oft knifflingen Entscheidungen zu verdanken – da merkt man die Handschrift von CD Projekt! Die abwechslungsreichen Puzzles haben mich gut unterhalten, auch wenn ich bei manchen Rätseln zu lange rumprobieren musste. Doch selbst wenn meine Motivation in solchen Fällen einen Dämpfer bekam, wusste ich zumindest, dass schon um die Ecke das nächste spannende Ereignis auf mich wartet. Gerne mehr davon, CD Projekt!

Infos

Termin:	28. Januar 2020
Genre:	Strategie
Hersteller:	CD Projekt
Entwickler:	CD Projekt Red
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spannende, gut geschriebene Story
- ✚ Knifflige Entscheidungsmomente
- ✚ Stimmungsvolle Präsentation
- ✚ Begleiter verzahnen Story und Spiel
- ✚ 30 Stunden Spielzeit
- ✚ Fordernde, teils originelle Puzzles
- ➖ Zu viel Trial and Error in Puzzles
- ➖ Lahmes Erkunden und Sammeln

Wertung

Gwent mit fesselnder Witcher-Story: viel Atmosphäre, für Profis aber etwas zu simpel

8

Zwischen Knobeln und Fluchen

Die knifflingsten Momente in Thronebreaker sind aber nicht die speziellen Gefechte, sondern die Puzzles, in denen wir mit wenigen Zügen eine vertrackte Aufgabe lösen müssen. Da sollen wir etwa eine Herde Kühe vor einem gefräßigen Wyvern retten, uns mit einem Dieb geschickt an zwergischen Wachen vorbeischleichen oder einfach nur ein fröhliches Wettsaufen gewinnen. Einmal müssen wir nur mit einer Handvoll Armbrustschützen ein von Leichen übersätes Spielfeld säubern – Himmel, was hat uns das Zeit gekostet! Denn so toll die vielen Ideen hinter den Puzzles auch sein mögen, fallen manche von ihnen ganz schön fies aus: ein Fehler, eine falsch gelegte Karte, schon fällt das ganze Konstrukt in sich zusammen und man muss von vorne beginnen. Bis man so nach dem Trial-and-Error-Prinzip auf die richtige Lösung kommt, können einige Versuche ins Land gehen – und das kann dann auch mal richtig nerven.

Upgrades und Kartenplanung

Zwischen den Kartenduellen kann Meve jederzeit ein Lager aufschlagen. Dort gibt es verschiedene Zelte, in denen sie beispielsweise mit ihren Begleitern plauschen oder wichtige Upgrades kaufen kann. Größerer Kartenpool, verbesserte Einheiten, mehr Rüstungspunkte oder ein Rohstoffgewinn nach jedem Kampf – das Angebot an Verbesserungen ist überschaubar, aber nützlich!

Im Kommandozelt stellen wir Meves Kartendeck zusammen, das immer dann zum Einsatz kommt, wenn uns das Spiel keine vorgefertigten Karten in die Hand drückt. Wie wenig Zeit in die Deck-Pflege fließt, hat uns allerdings überrascht: Obwohl wir durch Quests und Erkundung regelmäßig neue Karten erhalten und auch mal alte Einheitentypen verlieren, ist es nur sehr selten nötig, größere Änderungen am Stapel vorzunehmen, zumal manche Karten schnell nebensächlich werden.

Im Unterschied zum alten Gwent aus The Witcher 3 können wir uns auch nicht mehr verschiedene Decks für Menschen, Skellige, Monster oder Scoia'tael zusammenstellen, da Meve als Regentin von Lyrien und Rivien naheliegenderweise nur menschliche Truppen kommandiert. Immerhin kommen im Laufe der Geschichte aber neben vielen magischen Schätzen auch einige Sondertruppen wie eine heilende Hexe, kampfkräftige Zwerge oder der hinreißend geschriebene Gnom Barnabas Beckenbauer hinzu. Das sorgt für ein wenig Abwechslung.

Für Kartenspielprofis ist Thronebreaker also nur eingeschränkt zu empfehlen. Wer aber eine starke Story samt knifflinger Entscheidungen erleben, abwechslungsreiche Puzzles lösen oder einfach wieder im Witcher-Universum abtauchen will, der sollte Thronebreaker eine Chance geben – es lohnt sich! **Felix Schütz**

Im Erkundungsmodus steuern wir Meve aus der Draufsicht. Die liebevoll gestalteten Levels sind gepflastert mit sammelbaren Objekten, NPCs und Ereignissen. Und die interessante Witcher-Welt steckt voller spannender Geschichten!

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

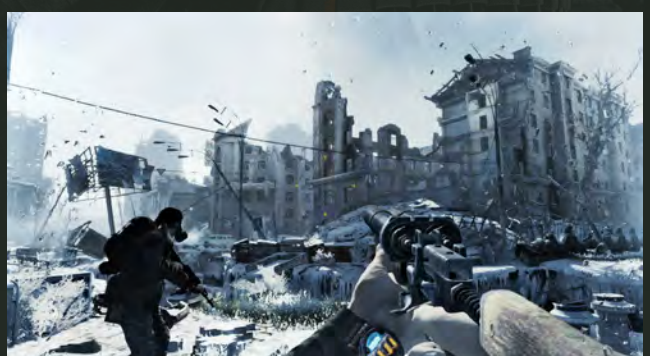
N-ZONE AWARD 9/10

Die Postapokalypse ruft! Habt ihr das Zeug zum Überleben? Testen könnt ihr das ab sofort in einer wundervollen Umsetzung der beiden ersten Metro-Spiele für die Switch.

Zehn Jahre alt ist Metro 2033 inzwischen, das ist aber kein Grund, jetzt vorschnell abzuwinken. Das Spiel gehört noch heute zu intensivsten, storyfokussierten Ego-Shootern, die man erleben kann – insbesondere auf Nintendo Switch, wo Metro 2033 nun zusammen mit dem Nachfolger Last Light im Redux-Paket erhältlich ist. Als Download sind die Titel auch einzeln zu haben, dann werden jeweils circa 25 Euro fällig. Wir empfehlen aber durchaus, zum Paket zu greifen, denn beide Shooter sind toll umgesetzt und spielerisch gelungen, außerdem kommt euch das günstiger.

Von Büchern und Spielen

Alle Metro-Spiele (insgesamt gibt es drei, das letzte allerdings bislang nur auf PS4, Xbox und PC) basieren auf den Romanen des russischen Autors Dmitri Gluchowski. Gelesen haben müsst ihr die Bücher nicht, um in das Abenteuer reinzukommen. So oder so merkt man den Metro-Spielen an, dass sie auf einer fein ausgearbeiteten Vorlage fu-



Auf der Oberfläche bietet sich ein Bild der Verwüstung: Mutanten ziehen durch die Ruinenschluchten, außerdem setzt euch die radioaktive Strahlung zu.

Dank Schockmomenten wird euch beim Erkunden der Umgebung nicht langweilig. Wehren müsst ihr euch in solchen Szenen oft per Quick-Time-Event.

In beiden Redux-Spielen erwehren wir uns nicht nur blutrünstiger Mutanten, sondern auch menschlicher Feinde wie Banditen oder Faschisten.

Selbst die Leichen, die wir um ihr Hab und Gut erleichtern (sie brauchen es nicht mehr), erzählen durch ihre Platzierung oft tragische Geschichten ohne Worte.

ßen, dementsprechend interessant und überzeugend wirkt die Spielwelt. Dass die Atmosphäre uns auch zehn beziehungsweise sieben Jahre nach dem Release die Haare zu Berge stehen lässt, liegt aber auch an der einwandfreien Umsetzung auf Nintendos Hybridkonsole. 2033 und Last Light laufen flüssig und sehen durchweg klasse aus. Allerdings ist das Bild im portablen Modus ziemlich dunkel. Zwischen Kapiteln kommt es zu Ladepausen, aber diese bewegen sich noch in einem annehmbaren Rahmen. Die überladene Steuerung indes ist kein reines Switch-Problem, das war schon damals auf PS3 und Co. ein Ärgernis, auch wenn diese für Redux noch einmal modifiziert und verbessert wurde. Das Aufpumpen des Luftgewehrs zum Beispiel ist nach wie vor beinahe ein Verrenkungsakt. Auf jeden Fall ist zu empfehlen, mit dem Pro Controller zu spielen, denn das Zielen mit den nervösen Sticks auf den Joy-Cons fühlt sich unpräzise an. Abgesehen von diesen kleinen Mankos aber macht Metro: Redux eine wahnsinnig gute Figur auf der Switch, was uns zwar nach der ebenfalls großartigen Witcher-Portierung nicht überraschen sollte, es aber dennoch tut. Im Handheldmodus beträgt die Auflösung 720p, im gedockten Betrieb erreicht die Switch 1080p. Und die Framerate schnurrt beständig mit 30 fps vor sich hin – vorbildlich.

Unterwegs in der Metro

Aber jetzt geht es runter in die Metro und schnurstracks zur ersten Station unserer Reise, der Story. In allen Spielen der Reihe verkörpert ihr den Helden Artjom, einen 20-jährigen Bewohner der Metro. Dass der klägliche Rest der Menschheit ein Leben unter Tage fristet, ist einem nicht näher erläuterten Atomkrieg zu verdanken, der die Erde verwüstet hat. Abgesehen von der Zerstörung der Oberfläche hat die Strahlung weitere fatale Folgen: Einige Bereiche sind so verseucht, dass man sie nur mit Schutzausrüstung besuchen kann, außerdem wimmelt es nur so vor garstig mutierten Monstern, sogar mysteriöse, menschenähnliche Kreaturen streifen durch die unterirdischen Gänge. Aber all das ist für Artjom gar nicht so sehr von Interesse, denn so wie die meisten Metro-Bewohner möchte er in erster Linie nur eines: weiterleben. Allerdings bekommt der Protagonist den Auftrag, eine Person in der größten Metro-Station zu finden und gerät damit in einen Strudel rasanter Ereignisse. 2033 verläuft linear, wir haben jedoch die Möglichkeit, ein gutes oder schlechtes Ende herbeizuführen. Last Light geht übrigens vom schlechten Ende aus, Entscheidungen aus dem ersten Teil werden also nicht in die Fortsetzung übernommen. Anders als in vielen modernen Shootern räumt 4A Games Story und Atmosphäre viel Raum ein, und das mit Erfolg. Die Welt wird hier nicht nur mit den üblichen Mitteln wie Gesprächsfetzen, Tagebucheinträgen und Audio-Files ausgeschmückt, auch das Leveldesign sorgt dafür, dass unsere Umgebung spannend und überzeugend zugleich wirkt. Hier wird auch nicht ständig geballert, actionreiche oder gruselige Passagen wechseln sich ab mit Verschnaufpausen in bewohnten Gebieten. Die Gegenüberstellung von menschenleeren, verstrahlten Katakomben, längst verlassenen Ruinen und belebten Untergrundmarktplätzen mit Metzgern, Kneipen und Kindern, die auf Wellblechhüttenwände malen, sorgt für ganz viel Atmosphäre und funktioniert auch heute noch hervorragend. Kleine Geschichten und Schicksale trifft man überall, das Umsehen lohnt sich also. Dank der Vollvertonung in Deutsch bleibt auch keiner auf der Strecke, der mit englischer Sprachausgabe nichts anfangen kann. Gut, der russische Fake-Akzent der Sprecher ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber in die Synchronisation wurde merklich viel Mühe investiert. Liebe zum Detail treffen wir auch bei der Gestaltung der Waffen: Sie alle sind

Gelegentlich findet Action in vorgegebenen Bahnen statt – hier sogar wortwörtlich, wir werden auf einer Lore angegriffen.

Oft sind wir nicht alleine auf weiter Flur, sondern mit Begleitern unterwegs. Beide Metro-Spiele sind allerdings reine Einzelspielerabenteuer.

Löscht das Licht, um besser an Feinden vorbeizuschleichen. Wenn ihr eine Schusswaffe habt (am besten eine schallgedämpfte), könnt ihr Birnen auch ausschießen.

postapokalyptisch abgegriffen, notdürftig geflickt und mit diversen Aufsätzen Marke Eigenbau verbessert. Logischerweise sind nicht nur durchschlagskräftige Schießeisen, sondern auch Patronen Mangelware in der Metro. Die Militärmunition von vor dem Krieg etwa dient den Überlebenden als Zahlungsmittel. Natürlich könnt ihr die Patronen auch für einen Schadensbonus oder in brenzligen Situationen verfeuern, dann sinkt aber eure Kaufkraft.

Facettenreiche Verwüstung

Der düsteren Story entsprechend gestaltet sich das Spielprinzip in Metro: Anstatt mit Anlauf und knatterndem Maschinengewehr Mutanten niederzumähen, ist der Schlüssel zum Überleben das besonnene Vorgehen. Bei vielen Feinden lohnt es sich, behutsam heranzuschleichen oder sie gleich ganz zu umgehen. Das spart Munition und Nerven! Durch das Herausdrehen von Glühbirnen und das Löschen von Kerzen erhöhen wir unsere Chancen, ungesehen voranzukommen. Zugunsten des Spielers fällt dabei auch auf, dass es um die Intelligenz der menschlichen Widersacher nicht immer gut bestellt ist, trotz Überarbeitung der Programmierung für die Redux-Neuauflage. Feinde lassen sich manchmal zu leicht ins Bockshorn jagen und wenden uns während einer Schießerei ab und zu den Rücken zu. In anderen Momenten legen sie aber auch durchaus kompetente Manöver hin und nehmen uns etwa von zwei Seiten in die Zange. Insgesamt ist die KI der Gegner also ein gemischtes Paket. Dass wir nicht nur Monster und Mutanten bekämpfen, liegt an den chaotischen Zuständen in der Metro: Ohne Regierung, ohne Gesetze tummeln sich zwielichtige Gestalten wie Banditen, aber auch Gruppen mit gefährlicher Ideologie in den Tunneln, etwa die Faschistenfraktion, in deren Fänge Artjom in Last Light gerät. Und trotz des klaustrophobischen Settings gelingt es den Entwicklern, bei den Schauplätzen für Abwechslung zu sorgen. Ab und an sind wir etwa an der Oberfläche unterwegs, erkunden weitläufigere Gebiete, kriechen durch enge Rohre oder suchen unseren Weg durch einen stillgelegten unterirdischen Bahnhof. Abseits des Hauptweges verstecken sich Geheimnisse: Tagebucheinträge, wertvolle Militärmunition, kleine Easter Eggs, Vorräte, Gasmaskenfilter oder einfach ein paar praktische(re) Waffen.

Die Survival-Aspekte in Metro passen hervorragend zum Setting, sprengen aber nicht den Rahmen des Erträglichen, wir müssen etwa nicht regelmäßig schlafen oder trinken, um fit zu bleiben. Statt freiem Speichern setzt Metro auf Checkpoints, im Spartaner-Modus (hinter der Bezeichnung verbirgt sich die herkömmliche, eher action-orientierte Spielart) funktioniert das gut und beim Ableben geht meist nicht zu viel Fortschritt verloren. Wer mehr Nervenkitzel sucht, startet den Survival-Modus, bei dem das Nachladen zum Beispiel länger dauert und Munition seltener ist. Da muss man gewisse Frustmomente und neue Anläufe einplanen. Für ganz besonders wagemutige Naturen wartet in beiden Modi der höchste Schwierigkeitsgrad

Die Faschistenfraktion gehört zu den Feinden in den beiden Metro-Spielen. Artjom macht mit ihren Vertretern bald Bekanntschaft.

Wenn ihr die Gasmaske tragt, beschlägt diese oder das Visier wird schmutzig. Ihr reinigt sie auf Knopfdruck. Achtet darauf, dass sie nicht beschädigt wird!

Da war die Welt noch in Ordnung: Gelegentlich erleben wir in Rückblenden, wie das Leben lief, als die Atombomben noch nicht auf die Welt niedergeregnet waren.

Ranger, bei dem man unter anderem auf diverse HUD-Elemente verzichten muss. Die Ranger-Herausforderung wurde in den Originalspielen nachgereicht, auf der Switch steht der Schwierigkeitsgrad von Anfang an zur Auswahl. Außerdem sind auch alle weiteren DLC-Inhalte, die je für 2033 und Last Light erschienen sind, auf der Cartridge enthalten. Zusätzlich mit an Bord: verbesserte Animationen, Partikeleffekte und weitere kleine Korrekturen.

Nichts für zarte Kinderaugen

Die Switch ist nicht unbedingt ein Mekka für Shooter-Freunde, aber wer auch nur ein kleines bisschen Interesse am Genre hat, für den führt an der Redux-Fassung von Metro kein Weg vorbei – vorausgesetzt, er oder sie ist volljährig, denn passend zur düsteren Geschichte geht es in 2033 und Last Light blutig zu. Neben dem Stealth- und Action-Gameplay ist außerdem der Horroraspekt nicht zu unterschätzen, durch die dichte Atmosphäre und die unheimliche Geräuschkulisse kommt viel Stimmung auf. Das Nervenkostüm von empfindsamen Naturen wird mit Sicherheit von beiden Spielen in Mitleidenschaft gezogen.

Dank des Fokus auf Stimmung und der überzeugenden Spielwelt fällt das Alter der beiden Spiele kaum auf. Es gibt zwar auch schwächere Parts im Abenteuer, dazu zählen ein paar Bosskämpfe oder Auseinandersetzungen, bei denen uns das Spiel einfach eine Gruppe Feinde entgegenwirft, aber insgesamt haben 2033 und Last Light dem Zahn der Zeit in der schnelllebigen Welt der Videospiele gut standgehalten – natürlich auch dank der Verbesserungen der Redux-Versionen. Ihr wollt nur eines der beiden Spiele kaufen? Dann würden wir zum ersten Teil raten, alleine schon, weil ihr dann den Auftakt von Artjoms Geschichte miterlebt. In der Switch-Fassung fließen beide Titel aber viel mehr ineinander als früher, da es durch die Survival- und Spartaner-Modi nun in allen Titeln möglich ist, einfach selbst den Fokus auf Survival oder eben Action zu setzen. Außerdem sind Steuerung und Benutzeroberfläche identisch. Egal, für welches Einzelspiel ihr euch nun entscheidet, Shooter-Fans werden es nicht bereuen – Käufer des Gesamtpaketes aber auch nicht.

Katharina Pache

An vielen Stellen bekommt ihr einen Einblick in das Leben der Metro. Dieser junge Mann liebt seine Musikkassetten!

MEINUNG
Katharina Pache

Diese Umsetzung ist der Qualität der Reihe vollkommen angemessen – wunderbar

Ich spiele nicht viele Shooter, aber die Metro-Titel liebe ich sehr – ja, auch den letzten Part, der nicht überall gut ankam (und der der Switch noch vorenthalten ist). Ich hatte und habe große Freude daran, die Eindrücke in mich aufzusaugen, und dass es nicht nur um reines Geballere geht, sondern es auch viel Atmosphäre, Survival-Aspekte und sogar gruselige Momente gibt, macht die Abenteuer für mich noch ansprechender. Schon The Witcher 3 und Alien Isolation haben gezeigt, dass Umsetzungen auf der Switch richtig was hermachen können. Metro lässt sich genauso wenig lumpen! Das hier ist eine rundum gelungene Umsetzung. Und dann sind auch noch alle Inhalte dabei, die als DLC herauskamen, es gibt Spartaner- und Survival-Modus in beiden Spielen, viele Detailverbesserungen – da fallen auch kleine Probleme wie die überladene Steuerung oder die Ladezeiten nicht schwer ins Gewicht.

Infos

Termin:	28. Februar 2020
Genre:	Shooter
Hersteller:	Koch Media
Entwickler:	4A Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 45 Euro (Bundle), ca. 25 Euro (einzeln)

Pro & Contra

- ✚ Packende Atmosphäre und interessante Spielwelt
- ✚ Tolle Mischung aus Stealth, Action und Survival
- ✚ Viele Detailverbesserungen, alles DLCs dabei
- ✚ Hervorragende Performance, läuft immer flüssig
- ✚ Gute, optionale Motion-Kontrolle
- ➖ Überladene Steuerung
- ➖ Ein paar Frustmomente
- ➖ Ladezeiten könnten kürzer sein

Wertung

9

Grandiose Portierung von zwei intensiven, storylastigen Postapokalypse-Shootern

DARKSIDERS: GENESIS

Das Darksiders-Franchise kriegt ein Prequel, in dem sich Reiter Strife zum ersten Mal die Ehre gibt. Sind er und War ein gutes Team oder geht alles den Bach runter?

Ihr ertragt es nicht, dass Diablo 4 wohl nicht für Switch erscheinen wird, und wollt jetzt sofort wieder ein isometrisches Hack & Slay haben? Dann könnte für euch jetzt die Zeit gekommen sein, denn seit dem 14. Februar 2020 haben THQ Nordic und Airship Syndicate den neuen Darksiders-Teil auf Nintendo Switch im Angebot. Diesmal ist's aber kein Action-Adventure, sondern im Endeffekt ein Diablo-Klon. Ob Darksiders: Genesis mit der etablierten Blizzard-Marke mithalten kann? Das werden wir herausfinden.

Eine Story zum Vergessen

Die letzten drei Darksiders-Teile haben sich immer auf einen Reiter fokussiert: War, Death und Fury. Genesis grenzt sich davon aber ab und soll als Prequel verstanden werden. Mit War und dem neuen Charakter und vierten Reiter im Bunde namens Strife stellt ihr euch Luzifer. Vorher müsst ihr aber noch eine Vielzahl an anderen Höllenfürsten niedermähen, wobei euch die eher sekundäre Story durch Zwischensequenzen und Dialoge zwischen War und Strife erzählt wird. Außerdem könnt ihr im Spielmenü über den Punkt Journal mehr über die Gegner und die anderen Reiter nachlesen. Wirklich relevant ist das im ganzen Spiel jedoch nicht.

Auf Kriegsfuß mit Strife

Der Fokus liegt ja auch ganz klar auf dem Gameplay, ebenso wie in Diablo. Doch schon bei der Wahl der Charaktere haben die Entwickler ziemlich viel Potenzial verschenkt. Ihr könnt zwar mit War und Strife spielen, doch Fury und Death sind „anderweitig beschäftigt" und glänzen mit Abwesenheit. Immerhin ist das kein Weltuntergang, denn das Gameplay mit War entpuppt sich als wirklich spaßig. Wie schon im ersten Teil beweist der kriegerische Reiter, wie stark er ist, dass er gut mit dem gigantischen Schwert umgehen kann und seine anderen Waffen wie die Vorpalklinge oder der Tremorhandschuh auch ihren Nutzen haben. Dagegen stinkt der neue Reiter Strife jedoch ziemlich ab. Er ist schwächer als War, dafür wenigstens schneller und für seine Knarren gibt es immer mal wieder neue Munition mit verschiedenen Perks. Wirklich Spaß macht das Kämpfen mit ihm aber dennoch nicht.

Beide Reiter haben natürlich ein treues Pferd dabei, das jedoch in manchen Gebieten logischerweise nicht geritten werden kann. Dafür sind eure Attacken zu Ross wesentlich stärker. Ihr bekommt außerdem im Verlauf des Spiels neue Fähigkeiten für den Kampf und Sekundärwaffen für das Lösen von Rätseln. Eure primären Waffen – Wars Schwert und Strifes Knarren und Klingenwaffen – könnt ihr aber weder ändern noch aufbessern.

Das soll aber wohl durch die Zornfähigkeiten und die Chaosgestalt kompensiert werden. Durch das Sammeln von gelben Kugeln steigt euer Zorn und während ihr auf die Feinde einkloppt füllt sich euer Chaos-Meter. Das wurde aus den Vorgängern übernommen und passt auch immer noch gut zum Darksiders-Kampfstil. Dagegen ist die Steuerung nicht gut ausgereift. Die Tastenbelegung ist besonders für die Verwendung von Fähigkeiten und das Aktivieren der Chaosgestalt so wenig intuitiv gelegt und zu ähnlich, sodass wir im Eifer des Gefechts öfter die Chaosgestalt auslösten statt eine der Zornfähigkeiten zu verwenden. Dazu kommt, dass das Zielen mit Strifes Knarren und Wars Vorpalklinge nicht sehr genau ist und vor allem im Kampf während des Ausweichens kaum exakt genutzt werden kann. Wenn ihr euch jedoch ein wenig an die Steuerung gewöhnt habt, findet ihr einen gewissen Dreh, die Macken zu umgehen. Intuitiv ist aber definitiv anders.

Gemeinsam sind wir stark

Wenn ihr den Singleplayer-Modus wählt, müsst ihr euch nicht einen der beiden Charaktere aussuchen, sondern könnt zu je-

Erstmalig könnt ihr ein Darksiders auch im Koop-Modus spielen. Dabei könnt ihr zwischen lokal und online wählen, wobei ihr im lokalen Koop auf einem Splitscreen spielen müsst.

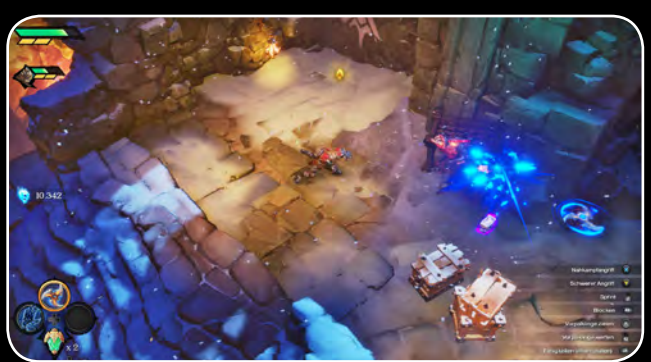
der Zeit durchwechseln. Dabei verschwindet der jeweils andere, ihr habt also keinen Begleiter bei euch. Sobald euch aber beispielsweise Strife stirbt, wechselt ihr automatisch zu War und andersherum. Strife ist dann für einige Sekunden außer Gefecht gesetzt, wird aber wieder als einwechselbar angezeigt, meist mit halbvoller Lebensleiste. Darksiders: Genesis kommt aber auch noch mit einem Koop-Modus daher. Besser gesagt zwei Arten davon. Im lokalen Koop sitzt ihr zusammen vor einem Splitscreen und könnt dabei auch immer zwischen Strife und War wechseln, jedoch können nicht beide Spieler den gleichen Reiter steuern. Auf einem größeren Fernseher ist das auch nicht zu umständlich. Wenn der Monitor jedoch kleiner ist, wird es ganz schnell verwirrend und wuselig auf dem Bildschirm. Besser zeigt sich da der Online-Koop-Modus. Ihr könnt entweder Freunde einladen oder bei Freunden im Spiel beitreten, zufälliges Matchmaking über einen Server steht leider nicht zur Verfügung. Dann erscheinen eure beiden Spielfiguren auf demselben Schirm ohne Splitscreen, jedoch ist weder ein In-Game-Chat noch eine Teamspeak-Möglichkeit vorhanden. Schade.

Schade ist auch, dass die Kämpfe in Darksiders absolut nichts Besonderes sind. Obwohl es eine Vielzahl an Gegnertypen gibt, sind die Zusammenstöße mit ihnen schnell ausgelutscht. Die Bosskämpfe sind ähnlich nichtssagend, denn statt in Phasen zu agieren und Abwechslung durch Rätsel während des Kampfes reinzubringen wie in den Vorgänger-Spielen, kloppt ihr hier auch einfach nur auf die – zugegebenermaßen etwas größeren – Widersacher ein und die Sache ist geritzt.

Bessere Knobeleien

Dagegen stehen dann die interessanteren Umgebungsrätsel, die sich auch in den ersten drei Darksiders-Teilen finden. Je weiter ihr kommt, desto mehr neue Sekundärwaffen und Fähigkeiten schaltet ihr frei, wodurch ihr wiederum neue Rätsel löst und Wege findet.

Das erfordert aber wiederum viel Backtracking, was in einer einzigen Welt mit Teleport-Möglichkeiten nicht das größte Problem darstellt. Darksiders: Genesis besitzt jedoch eine Levelstruktur. Ihr erreicht die Levels nur durch den Hub, in dem auch die beiden Händler Vulgrim und Dis sitzen. Am sogenannten Schlangenloch wählt ihr dann, welches Level ihr spielen wollt. Es gibt insgesamt 17 davon und



War ist bereits aus dem ersten Darksiders bekannt. Er ist ehrenhaft und schwingt sein mächtiges Schwert. Obwohl er langsam ist, kann er ordentlich austeilen.

Strife ist ganz neu. Nur am Ende von Darksiders 3 konnte man ihn kurz sehen. Jetzt lernt ihr den vierten Reiter mit seinen beiden Knarren erst richtig kennen.

Auch Rätsel sind wieder ein großer Gameplay-Teil in Darksiders: Genesis. Das ist interessant, macht Spaß und ist gut in die hübsche Spielwelt eingebaut.

zusätzlich noch die Arenen, die ihr später im Spiel freischaltet. Dort erwarten euch Gegnerwellen. Die Hauptlevels selbst sind schön designt und jedes ist einzigartig, aber trotzdem im typischen Darksiders-Stil gehalten. Was die Entwickler ebenfalls eingebaut haben und was viele Darksiders-Fans kennen werden, sind die typischen Kletterpassagen an Wänden entlang, über Abhänge und mit dem Enterhaken durch die Luft. Alles gut und schön, aber in der isometrischen Ansicht werden diese Abschnitte schnell zu unberechenbaren Todesfallen. Entfernungen und Höhe können nämlich schwer eingeschätzt werden, weshalb es in unserem Test des Öfteren passiert ist, dass wir irgendwo runtergefallen sind, weil wir dachten, der Balken ist ein bisschen weiter links.

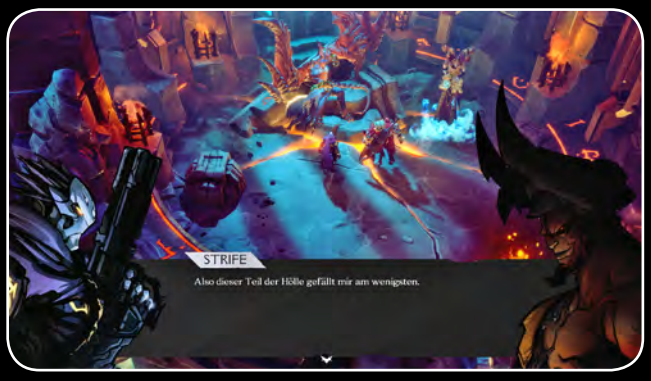
Das sorgt für Frust, vor allem, wenn ihr ein Level schon zum dritten Mal spielt, da ihr mit einer neuen Fähigkeit endlich das letzte Rätsel lösen könnt und dann immer wieder an der gleichen Kletterwand das Zeitliche segnet. Backtracking ist manchmal spannend, aber deshalb ein Level immer wieder komplett durchspielen zu müssen, ist frustrierend und unmotivierend. Hinzu kommt, dass es zwar für jedes Level eine Map gibt, die auch sehr genau ist. Wenn ihr außerdem die Karte im Level findet, werden euch auch alle Sammelgegenstände, Bosse und Truhen angezeigt. Aber das Einzige, was nicht angezeigt wird, ist euer Spielcharakter. Richtig gelesen, ihr seht nicht, wo ihr euch befindet. Zwar blinkt der Teil der Karte, in dem ihr gerade seid. Doch je nach Level kann das ein riesiges Gebiet sein und ohne die Möglichkeit zu zoomen oder die Kamerarichtung zu ändern verliert ihr schnell die Orientierung oder überseht sammelbare Dinge.

Darksiders: Sammelwahn

Und von diesen gibt es viele! Darksiders: Genesis ist voller Sammelgegenstände – mal mit mehr, mal weniger Nutzen. Von erledigten Gegnern und aus Truhen bekommt ihr Seelen, mit denen ihr bei Vulgrim einkauft. Fährmannsmünzen sind in den Levels verteilt, die braucht ihr auch im Shop. Grüne Kugeln heilen euch, gelbe füllen euren Zorn auf und die lila Kisten geben Strife neue Munition. Außerdem gibt's noch Teile für das Gesundheits- und Zornupgrade, Teile der Abgrundrüstungen und vielleicht am wichtigsten: die Kernkreaturen zum Einbauen in den Fähigkeitenbaum. Aber, und das ist ein großes Aber, es gibt kein traditionelles Loot à la Diablo. Ihr findet keine besseren Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, mit denen ihr den Charakter aufbessern könnt. Keine Upgrades für Primärwaffen oder einfach

Das Skillsystem hat gute Ansätze, aber wirklich durchdacht ist die Ausführung nicht, sodass ihr eure Charaktere kaum effektiv weiterentwickeln könnt. Schade.

Dafür könnt ihr massenweise Sammelkram in der Spielwelt finden, der teils nützlich ist (Seelen), teils aber recht unnötig (doppelte Kernkreaturen).



War und Strife sind zwei komplett gegensätzliche Charaktere, die gut zusammen funktionieren. Schade, dass sich das nur in den recht kurzen Dialog-Fenstern zeigt.

auch mal ein hübscheres Cape. Es fehlt also das, womit sich jeder bei Diablo oder auch anderen Genrevertretern wie Path of Exile am liebsten beschäftigt: das Verbessern des Charakters.

Ohne Loot nix los

Das Einzige, was euch bleibt, sind die Kernkreaturen. Es gibt Große und Kleine von je normalen Mobs und Bossgegnern. Sie haben je eine Kategorie: Angriff, Zorn oder Gesundheit und wenn ihr sie im Skilltree in den zu dieser Kategorie passenden Slot packt, bekommt ihr einen Matching-Bonus. Logischerweise werden dadurch eure Stats für Angriff, Zorn oder Gesundheit verbessert und durch die Boss-Kernkreaturen gibt's auch noch besondere Vorteile, wie zum Beispiel die Chance auf einen kurzzeitigen Begleiter.

Das klingt im ersten Moment vielleicht gar nicht so schlecht, wird aber schnell langweilig und trägt auch nicht erheblich zur Motivation bei. Wenn ihr euch nicht umfangreich mit dem Backtracking beschäftigt und Kernkreaturen mit höheren Stufen sammelt, verbessert ihr auch nichts. Und obwohl ihr stärker werdet und mehr Gesundheit habt, skillen die Gegner mit euch und es wirkt nie, als würden eure Verbesserungen euch tatsächlich nützen, außer in den niedrigeren Levels beim Backtracking.

Im Gleichgewicht

Die Balancing-Probleme, denen wir beim ersten Durchlauf der PC-Version begegneten, sind – den Entwicklern sei Dank – in den Konsolen-Versionen nicht mehr zu finden. Sowohl Mobs als auch Bossgegner fühlen sich nicht zu leicht oder zu schwer an und das brachte auch gleich mehr Motivation mit ins Spiel. Technisch ist Darksiders: Genesis auf Nintendo Switch die schwächste Version. Die Ladezeiten sind zwar nicht zu ausschweifend, aber die Grafik ist deutlich hässlicher als bei den anderen Versionen und wesentlich geringer aufgelöst, Details gehen verloren. Allerdings sind uns keine größeren Bugs in die Quere gekommen, die uns die Spielerfahrung hätten zerstören können. Die Koop-Modi lassen sich auf den Konsolen auch ebenso leicht ausführen, wie es auf dem PC der Fall ist und vor allem die Couch-Koop bietet sich natürlich an.

Kein neues Diablo

Also, kann Darksiders: Genesis nun mit Diablo oder anderen Genrevertretern mithalten? Leider nicht. Ist es deshalb ein schlechtes Spiel und ihr solltet euch fernhalten? Auch nicht! Das Prequel hat definitiv seine Momente und macht auch in vielen Teilen Spaß. Das Leveldesign ist schön und abwechslungsreich, der Soundtrack ist angenehm episch und passend, das Rätsel-Gameplay macht Spaß und auch die Charaktere sind bis zu einem gewissen Grad unterhaltsam. Genesis fehlt dabei jedoch irgendwie etwas Lebendiges, eine Motivation. Wenig bis gar kein Loot, haufenweise Sammelkram und ein minder gut durchdachtes Skillsystem bringen den Wunsch weiter zu spielen nicht mit. Auch das Backtracking hat seine guten und schlechten Seiten. Mit neuen Sekundärwaffen zurückgehen, um ein Rätsel zu lösen, ist cool, aber dabei das ganze Level noch einmal machen zu müssen, finden wir überflüssig. Am meisten Spaß macht Darksiders: Genesis wohl im Koop-Modus und auch wenn das Spiel auf diesen ausgelegt ist, sollte der Singleplayer-Part genauso unterhaltsam sein. Für Genre-Fans und Darksiders-Liebhaber ist Genesis ein solider Füller bis zum hoffentlich kommenden Darksiders 4, das sich dann richtig auf Strife fokussiert. Alle anderen sollten wohl doch lieber bei Diablo bleiben.

Paula Sprödefeld

MEINUNG
Paula Sprödefeld

Kein Meilenstein der Spielgeschichte, aber ein solides Game für Fans.

Darksiders ist eine spannende Reihe, quasi ein alternatives Zelda, aber das Ganze in ein Diablo-Gewand zu packen war wohl nicht die beste Idee. Hat Darksiders ein Prequel gebraucht? Nicht unbedingt, vor allem nicht, wenn die Story so außer Acht gelassen wird. Für mich war der neue Gameplay-Ansatz aber interessant, da ich auch großer Diablo-Fan bin und gespannt war, wie die Entwickler das im Darksiders-Universum umsetzen. Die Antwort darauf ist: nicht ganz durchdacht. Zwar hat Genesis wirklich spannende Ideen und coole Spielelemente, doch dem Ganzen fehlt einfach die Seele. Schlimm genug, dass es keinen richtigen Loot gibt, mit dem ich meine Charaktere verbessern kann, aber auch das Skillsystem ist eher halbgar und die Kämpfe sind eher öde. Das wird mich aber nicht davon abhalten, Darksiders: Genesis wieder in die Hand zu nehmen, denn als Fan finde ich die 35 Euro für einen etwa 25 Stunden langen Titel vollkommen okay.

Infos

Termin:	14. Februar 2020
Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	THQ Nordic
Entwickler:	Airship Syndicate
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 35 Euro

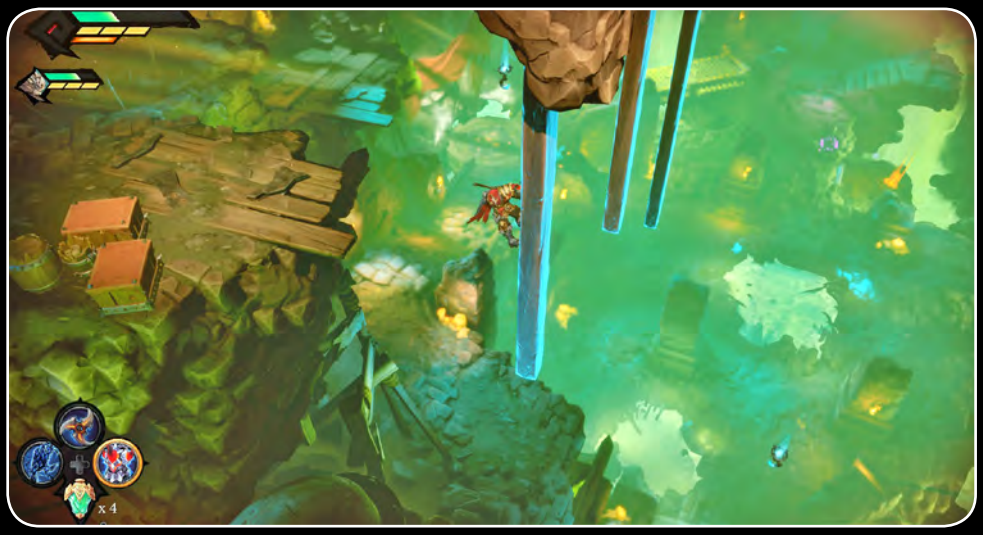
Pro & Contra

- ✚ Schönes und abwechslungsreiches Leveldesign
- ✚ Spaßige Rätsel in typischer Darksiders-Manier
- ✚ Viele Levels und Arena-Levels zum Erkunden und Austoben
- ✚ Gute Koop-Modi
- ✚ Solide Performance auf höchsten Einstellungen
- ✚ Diverse Sammelgegenstände, die zum Backtracking animieren
- ➖ Kaum vorhandene Story
- ➖ Wenig bis gar kein nützlicher Loot
- ➖ Skillsystem ist nicht ausgereift
- ➖ Fehlende Motivation, Levels erneut zu spielen
- ➖ Kämpfe werden nach einiger Zeit eintönig

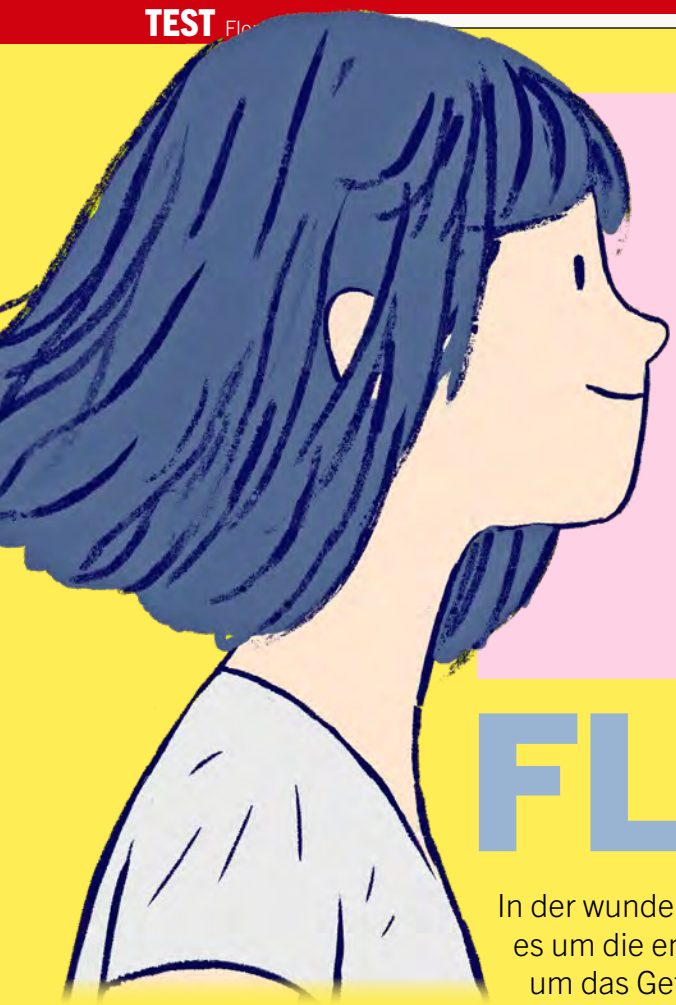
Wertung

7

Serien-Spin-off im Diablo-Stil, das jedoch nicht an die Konkurrenz herankommt



Kletterpartien sind auch diesmal Teil des Gameplays, die Iso-Ansicht macht diese jedoch unnötig fummelig.



Hach, was gibt es schöneres als das unbeschreibliche Gefühl, sich zu verlieben. Das Pärchen Florence und Krish wirken wie füreinander geschaffen. Aber kann das wirklich „für immer und ewig“ halten?

N-ZONE AWARD 9/10

N-ZONE AWARD STIL

FLORENCE

In der wunderschönen interaktiven Graphic Novel von Mountains geht es um die emotionale Liebesgeschichte von Florence und Krish und um das Gefühlschaos, das eine Liebesbeziehung mit sich bringt.

Die großartige interaktive Graphic Novel Florence wurde bereits im Jahr 2018 als Mobile-Titel veröffentlicht. Damals konnte das charmante Minispiel für ordentlich Aufsehen sorgen! Kein Wunder, Florence setzt die Schönheit und Aufregung des Verliebtseins beeindruckend intelligent und charmant um. Das ist im Bereich der Videospiele enorm selten. Zwar spielt die Liebe öfter eine große Rolle, das Gefühl des Verliebens mit all seinen unterschiedlichen Aspekten wird jedoch recht selten von Entwicklern in Angriff genommen. Florence hingegen wirkt fast so, als wäre es kinderleicht, das Gefühlschaos und all die verschiedenen Phasen einer Beziehung interaktiv umzusetzen. Zwar ist man mit dem Indie-Titel nur maximal 45 Minuten beschäftigt, wie schwer es ist, von den beiden Protagonisten loszulassen, spricht jedoch eine deutliche Sprache. Nun erscheint Florence endlich auch für weitere Plattformen, unter anderem für die Nintendo Switch. Wir klären auf, was das Erstlingswerk des australischen Studios Mountains zu so einer intensiven Erfahrung macht und warum Florence zu den ganz großen Kunstwerken der letzten Jahre zählt.

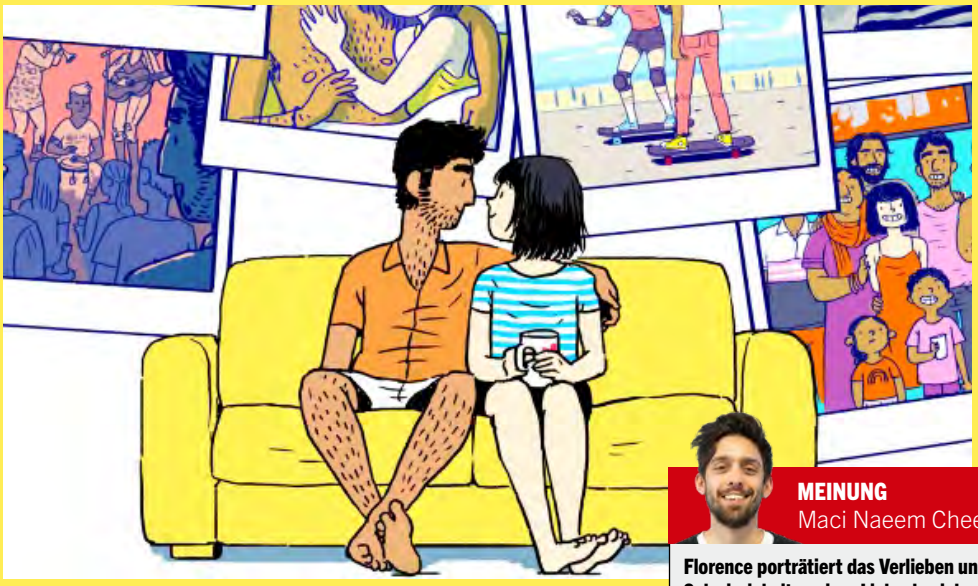
Die Schönheit des Verliebens

Unsere Protagonistin, Florence Yeoh, ist 25 Jahre alt und befindet sich in einer Situation, die vermutlich jedem bekannt vorkommen sollte. Ihrem Leben fehlt es schlicht an Aufregung und Bedeutung. Ihr Alltag besteht aus Arbeit, Schlafen, zu viel Zeit auf Social-Media-Kanälen und immer wieder aufkommenden Fragen ihrer Mutter bezüglich ihrer planlosen Zukunft. Wann heiratet Florence und wieso hat sie in ihrem Alter keinen festen Partner? Wann wird sie endlich erwachsen? Die Routine und Monotonie haben ihr Leben fest im Griff.

Florence zeigt die Gefühlswelt der Protagonistin überzeugend und einfallsreich. Aus dieser freischaltbaren Konzeptgrafik entstand die Spielgrafik rechts.

Egal ob das Gameplay, Melodien oder Farben, alles ist penibel von Mountains durchdacht und verfolgt einen höheren Sinn. Gelb symbolisiert die Liebe.

Doch eines Tages spaziert Florence mit Kopfhörern durch die Straßen ihrer Heimatstadt und wird dann durch den leeren Akku ihres Handys davon abgehalten, Popmusik zu lauschen und Beiträge ihrer Freunde zu liken. Nun gezwungen, sich mit ihrer Umgebung auseinanderzusetzen, fällt ihr Fokus schnell auf die wundervollen Klänge eines Cellos, welches irgendwo in ihrer Nähe gespielt wird. Atemberaubend in Szene gesetzt folgt Florence intuitiv der wundervollen Musik und trifft so den charmanten Musiker Krish, der ihre Welt für immer verändern wird.



Florence ist zwar „nur" eine interaktive Graphic Novel, dem Studio Mountains gelingt es aber enorm gut, die Geschichte visuell abwechslungsreich zu präsentieren.

Simpel und doch grandios

Wir erleben in den folgenden Kapiteln, wie Krish und Florence sich näherkommen und wie sie ihr erstes Date erleben. Das Gameplay ist zwar stark minimalistisch, aber dermaßen clever umgesetzt, dass man nur schwierig wieder aus dem Schwärmen herauskommt. Das immer leichter werdende Gespräch zwischen den beiden wird zum Beispiel durch immer größere und leichter zu setzende Puzzleteile porträtiert, die wir zu einer Sprechblase zusammenbasteln müssen. Jeder kennt das Gefühl, wenn einem in den ersten Gesprächsminuten schlicht die Worte fehlen. Man ist nervös, hat Herzrasen und weiß einfach nicht, was man sagen soll. Man möchte keinesfalls uninteressant auf die andere Person wirken. Doch je länger das Gespräch läuft, desto leichter und natürlicher flattern Gedanken und Sätze durch den mit Emotionen gefüllten Raum. Die Beziehung zwischen Florence und Krish wird in all ihren Facetten brillant umgesetzt. Wir erleben, wie die beiden zusammenziehen, wie sie sich von ihren Zukunftsträumen erzählen, aber auch schwierige und traurige Momente sind Teil der hochemotionalen Reise. Der erste Streit wird, wie auch schon das erste Date, durch Puzzleteile und Sprechblasen dargestellt. Diesmal werden die Fragmente aber mit jeder Aussage komplexer, da sich beide immer weiter voneinander entfernen und verletzen. Florence ist bittersüß und nutzt die Möglichkeiten des Mediums Videospiel eindrucksvoll. Zusätzlich bietet Florence einen wunderschönen Soundtrack.

Musik als Sprache der Liebe

Melodien werden nämlich nicht nur genutzt, um die vielen Gefühle des Paares greifbarer zu machen, sie sind ebenfalls fester Bestandteil des Storytellings. Florence wird durch das Piano verkörpert, Krish hingegen vom Cello. Nimmt man die Einzelteile von Florence zusammen, so entsteht ein Gesamtwerk, das nicht nur im Spielekosmos seinesgleichen sucht. Und was wären wir für gefühllose Roboter, würden wir euch so eine Perle einfach vorenthalten. Richtig? ■ Maci Naeem Cheema

Zu jeder Zeit fühlen wir mit dem Pärchen mit. Wir spüren das Kribbeln beim ersten Treffen, leiden aber auch mit ihnen in schwierigen Zeiten. ➧

Neben der Handlung von Florence gibt es im Hauptmenü auch eine Vielzahl an Entwurfsgrafiken, welche die Entwicklung des Titels interessant zeigen.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Florence porträtiert das Verlieben und all die Schwierigkeiten einer Liebesbeziehung auf wundervolle Art und Weise.

Wenn Leute mich fragen, warum ich so fasziniert von Spielen bin, dann ist eines der Beispiele, das ich sehr gerne nutze, das wundervolle Adventure Florence. Die Liebesgeschichte rund um Florence und Krish wird mit allen Mitteln, die den Entwicklern im Bereich der Videospiele zur Verfügung stehen, herzzerreißend schön präsentiert. Game-Design-Entscheidungen sind auf der einen Seite so simpel, dass sie für jeden Menschen zugänglich sind, auf der anderen Seite aber so durchdacht, dass selbst Spiele-Veteranen staunen. Die Musik unterstreicht jede Szene wundervoll emotional, nimmt aber zusätzlich eine große Rolle im Storytelling ein. Manche Momente sind so schön, dass man sich nicht daran satt sehen kann. Die Liebe ist, was jeden einzelnen Menschen auf dieser Welt vereint. Und ein Werk, welchem es gelingt, dieses unbeschreibliche Gefühl einzufangen, verdient nicht weniger als genau das: Liebe.

Infos

Termin:	13. Februar 2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	Annapurna Interactive
Entwickler:	Mountains
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 6 Euro

Pro & Contra

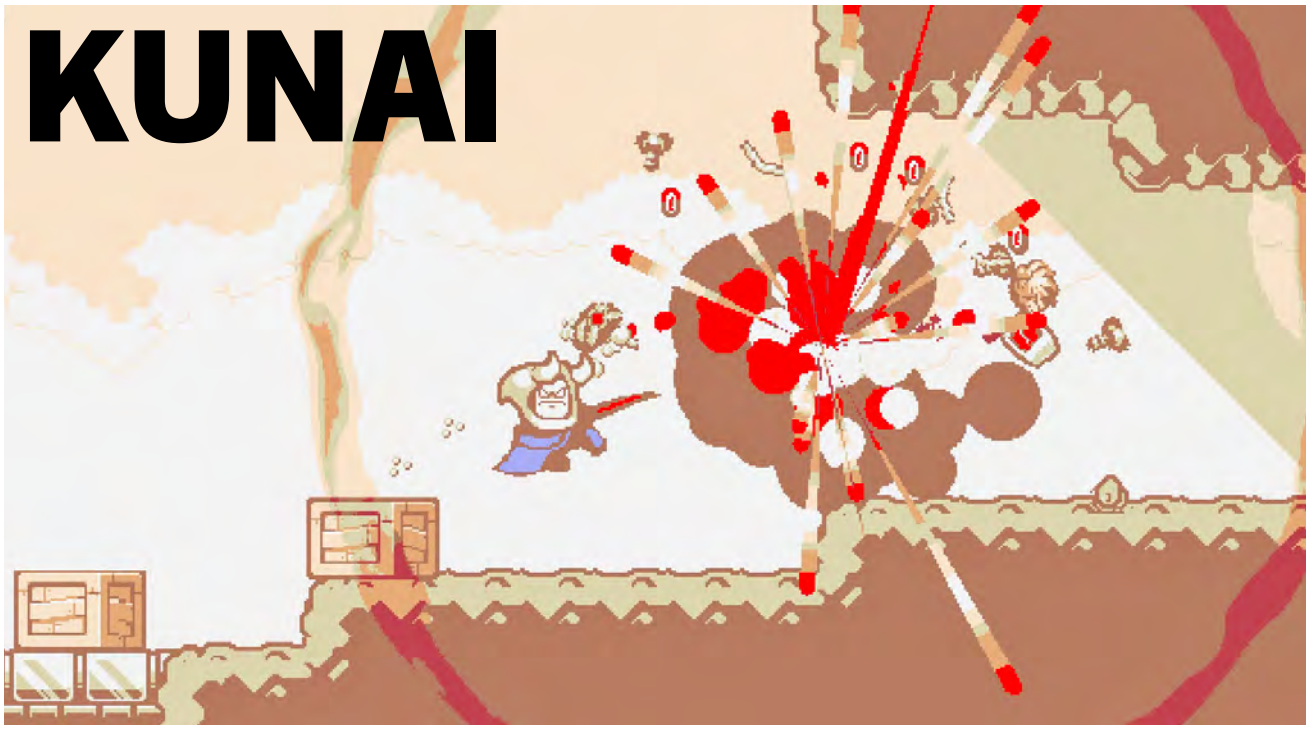
- ✚ Eine wundervolle und hochemotionale Liebesgeschichte, die mit charmanten Protagonisten überzeugt
- ✚ Ein atemberaubender Soundtrack, der noch lange nach dem Spiel im Kopf hängen bleibt
- ✚ Visuell sehr schön und abwechslungsreich umgesetzt
- ✚ Sehr cleveres und zugängliches Design
- ✚ Gelungene Switch-Umsetzung
- ➖ Mit ca. 30-45 Minuten Spielzeit sehr kurz

Wertung

9

Florence ist ein Titel, den jeder gespielt haben sollte. Wunderschön herzzerreißend!

KUNAI



Als Ninja-Tablet gegen eine böse Roboterarmee: Aus dieser Idee strickt Kunai nur ein weiteres Metroidvania, das aber mit cooler Retro-Optik und guter Spielbarkeit punktet.

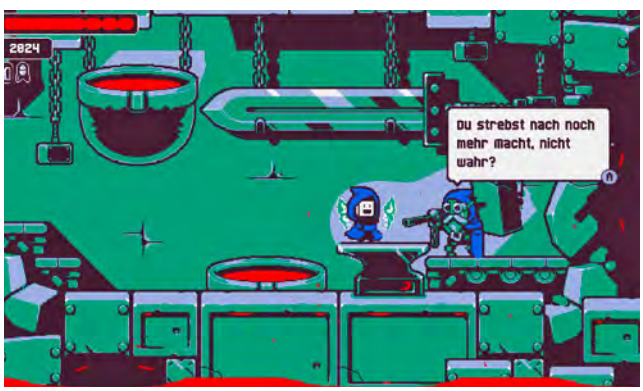
Das Metroidvania-Spitzenfeld ist heutzutage derart eng besetzt, dass viele Geheimtipps leider nicht die Beachtung finden, die sie eigentlich verdient hätten. Doch Kunai schafft es trotzdem, aus der zweiten Reihe herauszustechen. Das verdankt es vor allem seiner liebenswert gepixelten Retro-Grafik, die auf eine streng limitierte Farbpalette setzt und damit wohlige Erinnerungen an den Game Boy Color weckt. Technisch stinkt Kunai damit zwar mächtig gegen die Konkurrenz ab, stilistisch ist es aber ein echter Volltreffer.

Ein weiterer Pluspunkt ist Kunais liebenswerter Held: Ihr spielt Tabby, ein mutiges kleines Tablet, dem die Seele eines ehrwürdigen Ninjas innewohnt. Tabby erwacht in einer trostlosen Zukunft, in der die Menschheit fast vollständig von der bösen K.I. Lemonkus vernichtet wurde, seitdem wird die Welt von feindseligen Robotern regiert. Anfangs noch ohne Ziel oder nennenswerte Fähigkeiten, schnappt sich Tabby das nächstbeste Katana und beginnt damit, die feindlichen Blechbüchsen zu zersäbeln.

Dabei trifft der kleine Held auch auf eine Gruppe von mechanischen Freiheitskämpfern, die Lemonkus stürzen und Tabby natürlich liebend gern für ihre Zwecke einspannen wollen. Kunai fährt hier zwar eine stattliche Menge an NPCs auf, doch leider bleiben die meisten von ihnen ziemlich blass und Nebenquests gibt es so gut wie gar nicht. Immerhin haben die Figuren aber ein paar lockere Sprüche auf Lager und sorgen so für ausgelassene Stimmung.

Doppelhaken hält besser

Bis ihr den Oberschurken auf die Matte schickt, dürften geübte Spieler etwa sechs bis acht Stunden brauchen. Tabbys Abenteuer folgt dabei dem klassischen Metroidvania-Grundsatz: Ihr beginnt mit nichts, sammelt Upgrades, werdet stärker und könnt so weitere Teile der Spielwelt erkunden. Dabei lernt ihr beispielsweise nicht nur den genretypischen Doppelsprung, sondern erhaltet auch schon früh zwei Kunais, die das wichtigste Feature im ganzen Spiel darstellen. Die praktischen Wurfklingen sind nämlich an zwei Seilen befestigt und haften an den meisten Oberflächen in der Spielwelt. Mit ihnen kann sich Tabby an steilen Wänden heraufziehen oder an Decken entlang-



Leider gibt es nur sehr wenige Upgrades und sammelbare Fähigkeiten. Beim Schmied dürfen wir Tabbys Katana immerhin in zwei Stufen aufwerten.

Aus dem Metroidvania-Grundgerüst holen die Entwickler nicht genug raus. Hier eines der wenigen Beispiele: Mit dem Raketenwerfer schießen wir Gesteinsbrocken weg.

Obwohl das Katana im gesamte Spiel eure Hauptwaffe bleibt, sind auch die drei Knarren – hier Tabbys Maschinenpistolen – sehr effektiv im Kampf.

schwingen – eine simple, gut umgesetzte Enterhaken-Mechanik, die dem Gameplay ein wenig Würze verleiht. Habt ihr den Bogen erst mal raus, düst ihr damit regelrecht durch die Levels und erledigt eure Gegner im Nu, das macht Laune!

Hin und wieder stehen auch ordentlich gemachte Bosskämpfe an, in denen ihr die Angriffsmuster des Gegners lernen und natürlich eure Kunais beherrschen müsst. Bis auf den letzten Boss, der überraschend knifflig ausfällt, sind die Gefechte allerdings nie zu schwer geraten, auch unerfahrene Spieler sollten da nicht mehr als ein paar Anläufe brauchen.

Wenig Waffen und Upgrades

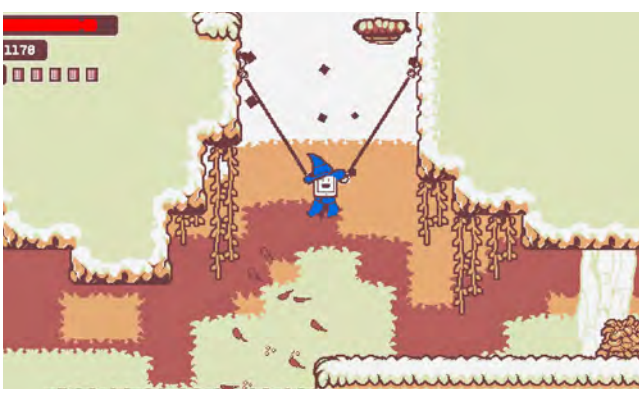
Neben Tabbys Katana, das ihr in zwei Stufen aufleveln dürft, erhaltet ihr im Spielverlauf auch noch drei verschiedene Schusswaffen. Die sind nicht nur hilfreich im Kampf gegen Lemonkus' Roboterarmee, sondern erfüllen auch praktische Funktionen: Mit Wurfsternen aktiviert Tabby zum Beispiel entfernte Schalter und der Raketenwerfer räumt schwere Gesteinsbrocken aus dem Weg. Mit den Maschinenpistolen kann euer kampfwütiges Tablet außerdem größere Abgründe überwinden, indem es einfach im Sprung nach unten ballert und sich so eine Weile in der Luft hält. Alle Waffen lassen sich in einem sehr überschaubaren Upgrade-Menü noch ein wenig verbessern. Dazu müsst ihr einfach Währung einsammeln, die besiegte Gegner hinterlassen.

Für die relativ kurze Spielzeit geht das Angebot zwar noch in Ordnung, doch gerade im Genrevergleich hat Kunai einfach zu wenig Waffen, Ausrüstung und Upgrades zu bieten. Hält man beispielsweise ein Hollow Knight oder Steamworld Dig 2 dagegen, die von Anfang bis Ende mit Verbesserungen und lohnenswerten Secrets motivieren, landet Kunai klar auf den hinteren Rängen. Hier wäre mehr tatsächlich auch mehr gewesen.

Für Kenner nur zweite Wahl

Dafür kann Kunai aber mit sauberem Spielfluss und solidem Leveldesign punkten. Tabbys Reise führt euch durch verschiedene, oft vertikal aufgebaute Levels, darunter Fabriken, Wüsten, Wälder oder eine unterirdische Bahnstation, später seid ihr auch in einer Roboterstadt und einer ausgedehnten Mine unterwegs. Dort gibt es zwar nur wenig zu entdecken, immerhin haben die Leveldesigner aber einige Kisten hinter passierbaren Wänden versteckt. Darin erbeutet ihr gelegentlich Herzteile, mit denen sich Tabbys Lebensbalken erweitern lässt. Außerdem findet ihr häufig Kopfbedeckungen, die zwar keinen spielerischen Effekt haben, aber zumindest Tabbys Look verändern. Um wirklich alles zu finden, müsst ihr mehrmals in alte Gebiete zurückkehren, typisch für Metroidvanias. Das geht dank der Kunais zwar relativ flott, trotzdem hätten wir uns aber eine Art von Schnellreisesystem gewünscht. Auch das kommt auf unsere lange Liste mit Verbesserungsvorschlägen, die wir für einen zweiten Teil hätten. Denn obwohl es Kunai noch nicht ganz in die Oberliga schafft, wäre uns ein neues Abenteuer mit Tabby sehr willkommen – das darf dann auch gerne ein bisschen größer und ambitionierter ausfallen!

Jedes Gebiet besitzt eine eigene, stilecht reduzierte Farbpalette. Der hübsche Retro-Look erinnerte uns im Test angenehm an den Game Boy Color.



Die doppelten Kunais erhaltet ihr schon früh. Mit etwas Übung könnt ihr damit hohe Sprünge hinlegen, etwa wenn ihr euch auf diese Weise an die Seile hängt.

Felix Schütz

MEINUNG
Felix Schütz

Rundum sympathische Metroidvania-Action, der es aber an Ideen und Inhalten fehlt.

Nein, Kunai ist kein Top-Titel. Trotzdem habe ich das Ninja-Abenteuer gerne durchgespielt, schließlich haben die Entwickler viele Grundlagen gut hinbekommen: einen liebenswerten Helden, flottes Tempo, gutes Spielgefühl, hübsche Retro-Optik mit Game-Boy-Color-Charme. Doch für meinen Geschmack macht Kunai einfach nicht genug daraus: Das Platforming verlässt sich sehr auf die griffige Enterhaken-Mechanik, nutzt sich dadurch aber nach einer Weile ab. Auch die Action macht Spaß, entwickelt sich aufgrund der dünnen Waffenauswahl aber nie so richtig weiter. Und beim Erkunden hätte ich mir mehr Upgrades oder zumindest ein paar launige Nebenquests gewünscht. Kunai bleibt darum unter seinen Möglichkeiten und zieht im Vergleich zu einem Hollow Knight, Steamworld Dig 2 oder Ori klar den Kürzeren. Als Geheimtipp aus der zweiten Reihe ist Kunai aber trotzdem eine Empfehlung wert – wenn man nicht zu viel erwartet.

Infos

Termin:	06. Februar 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	The Arcade Crew
Entwickler:	TurtleBlaze
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 17 Euro

Pro & Contra

- ✚ Griffige 2D-Plattformer-Action
- ✚ Ninja-Tablet als sympathischer Held
- ✚ Die doppelten Kunai-Enterhaken sorgen für reichlich Tempo beim Erkunden
- ✚ Cooler Retro-Grafikstil weckt wohlige Erinnerungen an den guten alten Game Boy Color
- ✚ Solides Leveldesign
- ✚ Ordentliche Bosskämpfe
- ✚ Gelungener Soundtrack passt prima zur stimmigen Retro-Präsentation
- ✚ Fairer Preis (17 Euro)
- ➖ Nur vier Waffen
- ➖ Sehr wenige Fähigkeiten und freischaltbare Upgrades
- ➖ Hüte ohne spielerische Auswirkung
- ➖ Kaum Nebenaufgaben oder Puzzles
- ➖ Secrets motivieren nicht genug
- ➖ Etwas ungenaue Karte
- ➖ Keine Schnellreise
- ➖ Mit 6 bis 8 Stunden recht kurz

Wertung

7

Solides Metroidvania mit charmantem Retro-Stil, das aber zu wenig eigene Akzente setzt.

TWO POINT HOSPITAL

Medizin für Armleuchter, Monobrauen und verbalen Durchfall: Der Krankenhaus-Simulator überzeugt im Test.

Die Vorstellung, ein Krankenhaus zu managen und sich um die Nöte und Bedürfnisse von Patienten kümmern zu müssen, dürften die meisten von uns eher mit Arbeit verbinden. Wer aber in den Neunzigern auf der PS1 oder auf dem PC Theme Hospital gespielt hat, weiß es besser: Eine Krankenhaussimulation kann sehr wohl so richtig Laune machen und dabei sogar – trotz der eigentlich ernsten Thematik – für den einen oder anderen Lacher gut sein. Mit Two Point Hospital haben die ursprünglichen Theme-Hospital-Schöpfer vor fast zwei Jahren ein Quasi-Remake des Bullfrog-Klassikers für den PC veröffentlicht. Nun ist endlich auch die versprochene Switch-Fassung erschienen und wir haben sie auf Herz und Nieren geprüft. Im Vergleich zur PC-Version muss man sich auf der Switch mit einer etwas schlechteren Grafik abfinden, die aber insgesamt kaum stört. Dafür haben die Entwickler die Steuerung sehr gut auf das Gamepad portiert. Was zudem positiv ins Auge fällt: Auch bei größeren Krankenhäusern ruckelt das Spiel kaum. Störend sind lediglich die Ladepausen, wenn ein automatischer Speicherstand angelegt wird. So müssen wir sagen, dass die PC-Version zwar ein bisschen hübscher aussieht, aber die Switch-Fassung sonst fast gleichauf ist.

Wie in Theme Hospital liegt es in Two Point Hospital an uns, ein profitables und gut funktionierendes Krankenhaus zu managen. Um des Ganzen Herr zu werden, müssen wir unser Hospital nach und nach aufbauen, von der Rezeption über Untersuchungszimmer bis hin zu speziellen OP-Räumen sowie Pausenräumen für unsere Angestellten. Dabei ist die Bedienung sehr komfortabel: Wir bestimmen die Größe der einzelnen Räume und statten sie anschließend mit dem nötigen Inventar aus. Erst im späteren Verlauf kann man aufgrund der Vielzahl unterschiedlicher Ausstattungsobjekte und Zimmer ein wenig die Übersicht verlieren und sich womöglich darüber ärgern, dass das Interface zwar für Genreneulinge wie gemacht, aber aufgrund seiner großen Symbole auf Dauer etwas unkomfortabel ist.

Einfacher Einstieg

Dagegen geht das Managen der einzelnen Zimmer auch in den späteren Levels gut von der Hand, vor allem, weil man jedes Zimmer

Wie in aktuellen Mobile-Spielen können wir bis zu drei Sterne pro Level verdienen. Je mehr Sterne wir pro Mission erhalten, desto mehr Gegenstände können wir freischalten.

Neben Behandlungszimmer kümmern wir uns auch um die anderen Nöte der Patienten und stellen zum Beispiel Getränkeautomaten auf.

Während wir es in den ersten Levels noch mit relativ übersichtlichen Krankenhäusern zu tun haben, müssen wir später ganze Gebäudekomplexe verwalten.

Wir sehen immer, wo es noch etwas zu optimieren gilt. Hier warten zum Beispiel zu viele Patienten im überforderten Empfangsbereich.

ohne Probleme überarbeiten und seine Position im Krankenhaus verschieben kann. Neben dem Inventar und Operationszimmern müssen wir uns in Two Point Hospital natürlich um unser Personal kümmern. Hier stehen uns vier unterschiedliche Kategorien zur Verfügung: Ärzte, Krankenpfleger, Assistenten und Hausmeister. Jeder Angestellte bringt dabei unterschiedliche Fähigkeiten mit. So gibt es etwa Hausmeister, die Geister einfangen können, oder Ärzte, die auch ein DNA-Labor bedienen können. Je mehr Talente ein Angestellter bzw. eine Angestellte hat, desto mehr kostet er/sie uns auch monatlich. Dem können wir durch Fortbildungen ein wenig entgegen, aber schlussendlich müssen wir – vor allem in den späteren Levels – sehr genau darauf achten, dass wir nicht einen überaus talentierten, aber ebenso teuren Chefarzt lediglich Aspirin verschreiben lassen.

Positiv: Wer bisher aufgrund der Komplexität eher Abstand zu Aufbausimulationen gehalten hat, sollte sich Two Point Hospital genauer anschauen. Dank der leichten Bedienung und des stets leicht ansteigenden Schwierigkeitsgrads ist man auch als Genre-Laie in den ersten Levels nicht überfordert. Wir bekommen relativ simple Aufgaben, die wir in aller Ruhe erfüllen müssen, und lernen dabei die grundlegenden Dinge für den späteren Spielverlauf. So erfahren wir in den ersten Levels etwa, wie wir unser Personal fortbilden können, Forschung betreiben oder das Aussehen unserer Zimmer verbessern.

Die Präsentation von Two Point Hospital ist humorvoll. So haben wir es hier zum Beispiel mit einem Patienten zu tun, der unter einer „hellen Leuchte“ leidet.

Auch für Genre-Experten

Wir hatten in den ersten Spielstunden sogar das Gefühl, dass Two Point Hospital ein wenig zu leicht für Spieler ausfallen könnte, die entweder das Original schon gespielt oder sonst im Genre ein wenig Erfahrung gesammelt haben. So mussten wir selten auf die Finanzen des Krankenhauses achten, weil wir eh so viel Geld gemacht haben, und der Ruf unseres Krankenhauses bekam auch durch dicke Behandlungsfehler kaum Kratzer. Doch haben wir uns getäuscht: Ab dem achten Level steigt der Schwierigkeitsgrad enorm an und dann reicht es zum Beispiel nicht mehr, dass man ohne einen genauen Plan Behandlungszimmer an Behandlungszimmer baut, einen Haufen teurer Ärzte einstellt und das Krankenhaus sonst mit – eher unnötigem – Luxuszubehör ausstattet. Vielmehr muss man tatsächlich auf die Laufwege der einzelnen Patienten achten, lediglich die am häufigsten aufkommenden Krankheiten heilen, das Personal zugleich auf Trab, aber auch zufrieden halten und ebenso auf die Sicherheit im Gebäude achten – teure Behandlungszimmer, die mal eben wegbrennen, können am Ende für das finanzielle Scheitern des ganzen Krankenhauses sorgen.

Insgesamt sind wir sehr zufrieden mit Two Point Hospital. Das Spiel mag auf den ersten Blick nur wie ein grafisch aufgehübschtes Remake von Theme Hospital wirken, aber man merkt mit der Zeit, dass die Entwickler ebenso die Gamepad-Bedienung passend überarbeitet, keine dicken Design-Schnitzer verbrochen haben und auch dank der späteren, sehr herausfordernden Levels für eine Langzeitmotivation jenseits der ersten 25 Spielstunden sorgen. Ebenso garantiert die Vielzahl der unterschiedlichen – lustigen – Krankheiten wie der verbale Durchfall, das Denim-Syndrom oder die tierische Anziehungskraft, dass wir immer wieder unsere Krankenhäuser überarbeiten mussten und so mit dem Optimieren eine Menge Zeit verbracht haben. Wer folglich das Original kennt und schätzt, sollte auch hier unbedingt zugreifen – ebenso können wir Two Point Hospital allen Genreneulingen ans Herz legen, die auf eine nicht ganz ernste Aufbausimulation Lust haben. ■

MEINUNG
Matti Sandqvist

Für Genre-Neulinge und auch -Fans genau das Richtige!

Ich bin ein großer Fan von Aufbausimulationen mit einem gewissen Wuselfaktor. Hier muss ich sagen, dass Two Point Studios ganze Arbeit geleistet haben – nicht nur in grafischer Hinsicht. Es macht mir auch nach vielen Spielstunden Spaß, die Wege meiner Patienten und Angestellten zu beobachten und so mein Krankenhaus zu optimieren. Vielleicht sollte ich zum Beispiel die Forschung und das Marketing in ein anderes Gebäude verlagern, damit die wichtigsten Behandlungszimmer nah beieinander liegen? Ist es wirklich vernünftig, dass ich mehrere Hausmeister habe, die sowohl Geräte instandhalten können als auch freundlich zu den Patienten sind? Genau diese und ähnliche Fragen sorgen dafür, dass ich auch nach 25 Stunden Spielzeit kaum meine Finger von Two Point Hospital lassen konnte. Ebenso schön fand ich, dass die ersten Levels alle wichtigen Funktionen des Spiels erklären und dass die Bedienung sehr komfortabel ausfällt. Wer als ehemaliger Theme-Hospital-Fan Lust auf eine neue Runde hat oder als Genreneuling eine Aufbausimulation mit viel Humor ausprobieren möchte, ist mit Two Point Hospital mehr als gut beraten!

Infos

Termin:	25. Februar 2020
Genre:	Simulation
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Two Point Studios
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einfacher Einstieg
- ✚ Simple und eingängige Bedienung trotz komplexer Materie
- ✚ Die Zahl der Herausforderungen steigt passend in der Kampagne
- ✚ Humorvolle Präsentation
- ✚ Gute und frustfreie Bedienung per Gamepad
- ➖ Interface im späteren Spielverlauf etwas unübersichtlich
- ➖ Kleine grafische Abstriche zur PC-Version
- ➖ Kein Mehrspielermodus

Wertung

8

Humorvolle und gute Aufbausimulation für sowohl Genre-Neulinge als auch -Experten.

Zwischen den Kapiteln erforschen wir Bereiche, in denen die Story-Hintergründe beleuchtet werden.

Protagonistin Ava wird auf den Jupitermond Europa entsandt, um dort dem Verschwinden einer Forschungseinheit auf die Spur zu kommen.

THE TURING TEST

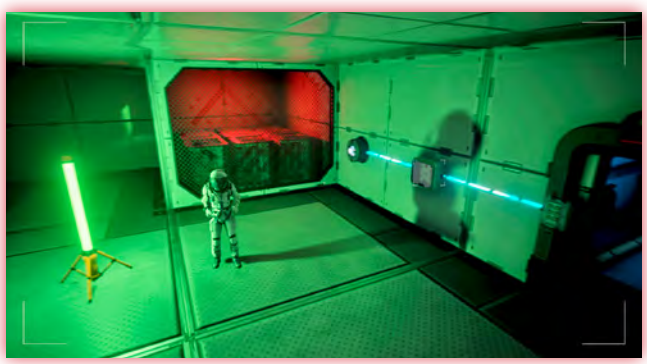
Wie definiert man eigentlich Bewusstsein? Und was ist Moral? The Turing Test stellt tiefgründige Fragen und steckt sie in ein kompetent gemachtes Knobel-Paket.

Der Weltraum, unendliche Weiten. Die Grenzen des uns bekannten Universums haben wir in der nahen Zukunft von The Turing Test zwar noch nicht erreicht, es uns aber immerhin auf dem Jupitermond Europa gemütlich gemacht. Wobei, für Müßiggang bleibt Protagonistin Ava eigentlich keine Zeit, denn sie wurde mit der Mission auf den Trabanten geschickt, herauszufinden, was mit der Besatzung der hiesigen Forschungsstation passiert ist, die sich seit längerer Zeit nicht mehr gemeldet hat. Der einzige Kontakt an ihrer Seite, während sie die offenbar verlassene Forschungseinrichtung durchsucht: die omnipräsente, künstliche Intelligenz T.O.M., die verspricht, ihr mit Rat und Tat zur Seite zur stehen – wenn sie ihm im Gegenzug hilft, durch die zahlreichen Rätselräume der Anlage zu gelangen. Dazu ist er nämlich alleine nicht in der Lage, was durch den namensgebenden Turing-Test erklärt wird, einem aus den realen 1950er-Jahren stammenden Gedankenexperiment: Wenn eine künstliche Intelligenz laut dem Test ist der Lage ist, einen objektiven Fragesteller nur durch ihre Antworten davon zu überzeugen, dass sie ein Mensch ist, hat sie den Test bestanden. In der Test-Variante des Spiels wird dieses System auf ebenjene Rätselräume übertragen, welche ebenfalls das Eingreifen einer menschlichen Intelligenz voraussetzen. Was sich durch diese Prämisse ergibt, ist eine interessante Geschichte, die durchaus kompetent große Fragen wie jene stellt, was den Menschen ausmacht, worüber wir Moral definieren und ob eine Maschine überhaupt „richtige“ Entscheidungen fällen kann. Harter Tobak, der aber über die etwa fünf Stunden Spielzeit bei der Stange hält und bis auf wenige zu plakative Momente nicht zuletzt durch die gut geschriebenen Ava und T.O.M. überzeugt. Alleine das enttäuschende Ende, welches uns vor eine wenig interessante moralische Entscheidung stellt, sowie eine viel zu offensichtliche Handlungs-Entwicklung stören in dieser Hinsicht etwas das Bild.

Bitte zum Ausgang begeben

In spielerischer Hinsicht entpuppt sich The Turing Test als weniger feingeistig, sondern stattdessen als sehr klassischer Knobler aus der Ego-Perspektive mit Anleihen beim (PC-)Genre-Großmeister Portal 2. Heißt im Klartext: Wir

Mit unserem praktischen Blaster können wir verschiedene Arten von Energie-Kugeln sowohl aufsammeln als sie auch verschießen.



Im Spielverlauf des Knobelabenteuers lernen wir, Kameras zu kontrollieren und können auf diese Weise auch von hier aus Schalter aktivieren.

Diese Robo-Helfer können, wie wir selber, Energiekugeln platzieren und sind für viele Rätsel unverzichtbar.

knobeln uns durch einen steril gehaltenen Rätselraum nach dem nächsten – unterbrochen von rätselfreien Arealen, welche die Geschichte vorantreiben –, lernen nach und nach neue Spielmechaniken kennen, welche die Kopfnüsse erweitern, und sind stets darauf erpicht, zum jeweils nächsten Ausgang zu gelangen. Unser wichtigstes Utensil ist der sogenannte Emergiemanipulator, eine Art Blaster, mit dem wir speziellen Sockeln ihre Energie in Form von farbigen Kugeln entziehen und diese an anderer Stelle wieder einsetzen können.

Auf diese Weise geben wir etwa Generatoren Saft, heben Bodenplatten an, aktivieren Brücken und mehr. Verschiedene Arten von Energiebollern sorgen für zusätzlich benötigte Denkleistungen: Während zum Beispiel blaue Kugeln Maschinen durchgehend mit Strom versorgen, fallen grüne in regelmäßigen Abständen aus und rote geben für einige Sekunden den Saft, bevor sie endgültig den Geist aufgeben. Im Spielverlauf wird dieses primäre, aber relativ unspektakuläre Feature durch einige nette Ideen erweitert: Ab einem bestimmten Zeitpunkt erhalten wir Kontrolle über die Kameras in den Räumen und können auf diese Weise spezielle Schalter aktivieren und Robo-Gehilfen, über die wir auf Knopfdruck die Kontrolle übernehmen können, werden ebenfalls zur unabdingbaren Knobel-Notwendigkeit. Genreüblich existiert so gut wie immer genau eine Lösung für die Kopfnüsse, sodass weniger kreatives Vorgehen denn aufmerksames Nachvollziehen der Aufgabenstellungen vonnöten ist. Das war aber zu erwarten und ist kein Problem. Schwerer fällt ins Gewicht, dass die Puzzles zum Großteil einfach sehr unspektakulär gestaltet sind. Einige Highlights stechen heraus, die meiste Zeit stellen wir aber einfach Blöcke auf Schalter, wechseln Energiekugeln zwischen Slots an den Wänden, richten Brücken neu aus und marschieren aufgrund des – zumindest für halbwegs geübte Knobler – ziemlich einfachen Schwierigkeitsgrades weiter zur nächsten Aufgabe. Aufgrund der sehr ähnlichen Gestaltung der Herausforderungen ist hier recht schnell die Luft raus, obwohl fast bis zum Ende hin neue Rätsel-Elemente hinzugefügt werden.

Würfel auf Schalter, Generator aktivieren, Brücke überqueren – die Rätsel-Varianz hält sich insgesamt betrachtet in The Turing Test in Grenzen.

Wir werden das Gefühl nicht los, dass die Entwickler hier eine Idee für eine tolle Handlung hatten, die sich prinzipiell gut in das Rätselspiel-Genre einfügen lässt, aber nicht wussten, wie sie ihr Spiel einzigartig machen und von der Konkurrenz abheben sollten. Der Energiemanipulator ist, anders als die Portale in den beiden Portal-Abenteuern, schlicht und ergreifend keine Spielmechanik, die interessant genug ist, um ein ganzes Spiel darum herum zu entwickeln. Damit sei keineswegs gesagt, dass The Turing Test hinsichtlich des Gameplays ein Totalausfall ist – sicher nicht –, wohl aber, dass es ein weiteres Knobelspiel ist, dessen Kopfnüsse schnell in Vergessenheit geraten.

Knobelspaß light

Immerhin, einige wenige, sehr sporadisch über den Spielverlauf verteilte Spezialräume stellen eine deutlich größere Herausforderung dar – so sehr, dass wir im Spielverlauf nur wenige der Kammern lösen konnten und bei manchen nicht einmal genau wussten, wie man sie überhaupt betreten kann. So oder so macht The Turing Test viel von dem, was ihm an Kreativität fehlt, durch die gelungene, melancholische Atmosphäre wieder gut. Als kleiner Rätsel-Snack zwischendurch taugen die Knobeleien zudem allemal. Außerdem läuft das Spiel auf der Switch meistens sauber und stabil.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

Nett gemachter, aber insgesamt wenig überraschender Rätselspaß

Spätestens seit Portal 2 hat sich das Ego-Puzzle-Spielprinzip, bei dem es meist unsere Aufgabe ist, in komplex konstruierten Räumen zum Ausgang zu gelangen, zu einem eigenen Subgenre entwickelt. Nicht jeder Versuch gelingt jedoch so gut wie die Vorlage und auch The Turing Test kann sich trotz zahlreicher Parallelen nicht mit dem großen Vorbild messen. Dazu sind die Knobel-Räume einfach großteils zu simpel und ähnlich gestaltet und es fehlt ein herausragendes, das Spiel auszeichnendes Gameplay-Element wie eben die Portale, um es von der Masse abzuheben. Damit sei nicht gesagt, dass die Kopfnüsse keinen Spaß machen, zumal sie stetig durch neue Aspekte erweitert werden; es wäre aber noch mehr möglich gewesen. Die relativ anspruchsvolle Handlung, welche teils subtil, teils etwas zu plakativ die großen Fragen des Menschseins stellt, motiviert aber trotz einer schmerzhaft vorhersehbaren Wendung bis zum Ende hinweg.

Infos

Termin:	07. Februar 2020
Genre:	Puzzlespiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Bulkhead Interactive
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

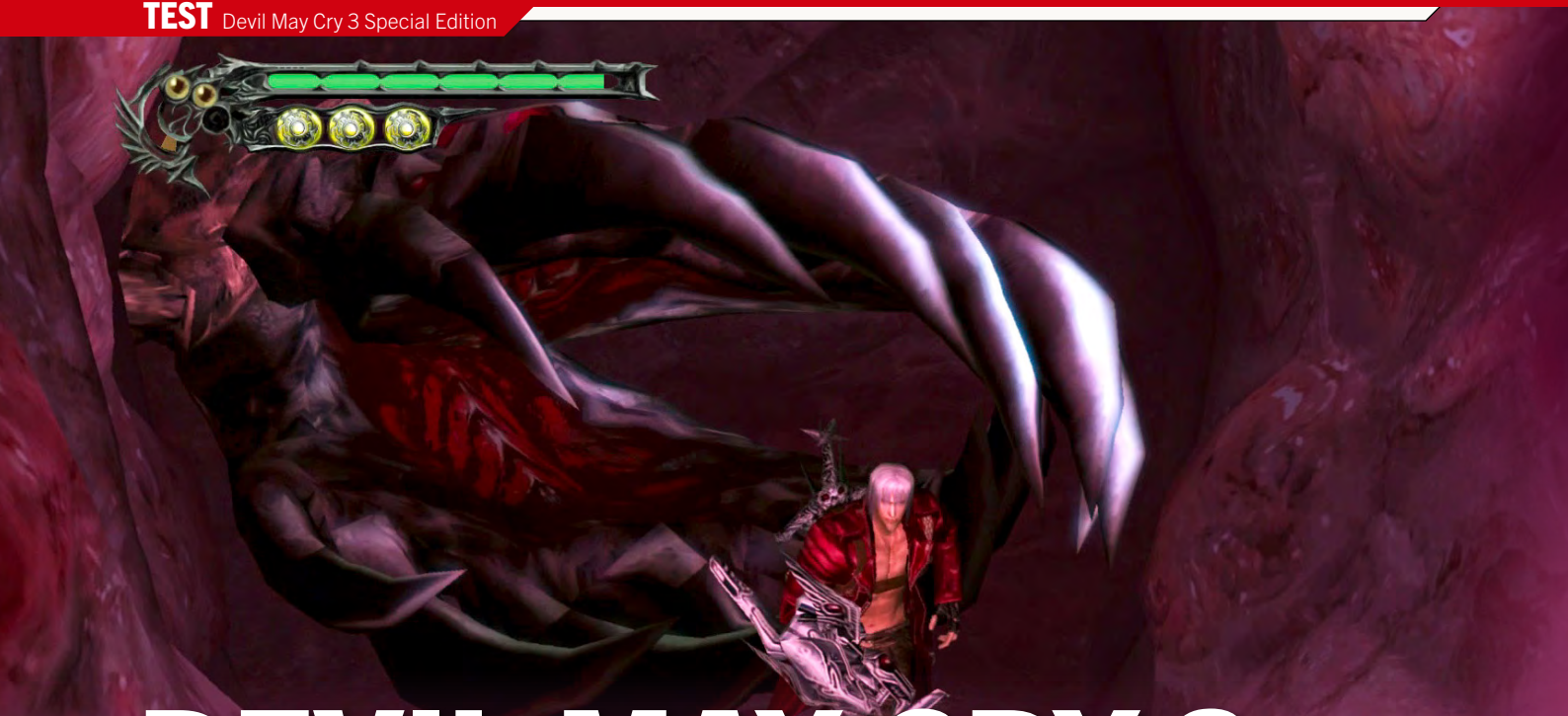
Pro & Contra

- ✚ Smarte Geschichte, die recht kompetent philosophische Fragen stellt
- ✚ Bedächtige, gute Atmosphäre, die versucht, Klischees zu vermeiden
- ✚ Mit Ava und T.O.M. zwei glaubwürdige, sympathische Protagonisten
- ✚ Grundsätzlich gut funktionierende Rätsel-Prinzipien, die nach und nach um neue Elemente erweitert werden
- ✚ Wenige, aber befriedigende Momente, die kreative Nutzung der bekannten Spielmechaniken erfordern
- ➖ Die grundsätzlich gelungenen Rätsel ähneln einander oftmals zu sehr
- ➖ Eine das Spiel definierende Gameplay-Idee für die Rätsel fehlt
- ➖ Extrem vorhersehbare Story-Wendung, die man schon oft erlebt hat
- ➖ Relativ antiklimaktisches Ende
- ➖ Vergleichsweise einfach und kurz

Wertung

8

The Turing Test liefert philosophisch angehauchten Knobelspaß mit kleinen Macken



DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

Nach Devil May Cry 1 und 2 kommt nun auch der von vielen Fans als bester Serienteil betrachtete Part 3 auf die Switch. Wir verraten, ob der Titel immer noch so fetzt wie früher.

Die ersten beiden Teile von Capcoms kultiger Hack&Slay-Reihe haben bereits ihren Weg auf die Switch gefunden und nun erscheint auch Devil May Cry als HD-Remaster in der Special Edition für Nintendos Hybrid-Konsole. Part 3 gilt für viele Fans der Serie immer noch als bester Teil und für die Switch-Portierung ließ sich Capcom sogar noch etwas Besonderes einfallen: So kann der Survival-Modus Bloody Palace nun auch im lokalen Zweispieler-Koop-Modus gezockt werden und dem Kampfsystem wurde ein Free-Style-Modus spendiert. Wer diesen aktiviert, kann nahtlos zwischen den sechs verschiedenen Kampfstilen (vier sind von Beginn an freigeschaltet) hin und her wechseln, sodass noch viel höhere Kombos möglich sind. Das sind wirklich gute Neuerungen, doch kann der Titel heutzutage überhaupt noch überzeugen? Und worum geht es in dem Spiel überhaupt? Schließlich erschien Devil May Cry 3 bis jetzt für keine Nintendo-Konsole und der ursprüngliche Release auf der PS2 ist nun ja auch schon 15 Jahre her. Also von Anfang an.

Geschwisterliebe

Devil May Cry 3 erzählt die Vorgeschichte zu Dante, seinem Shop und weiteren bekannten Charakteren wie zum Beispiel Lady. Dantes Bruder Vergil und der mysteriöse Arkham wollen den weißhaarigen Dämonenjäger in eine Falle locken, um ihm sein Amulett zu entreißen und damit die Welten der Menschen und der Dämonen zu vereinigen. Das würde für die Menschen natürlich nicht so gut ausgehen und außerdem ist Vergil ein ziemlicher Kotzbrocken, sodass Dante sich ihm natürlich entgegenstellt.

Das HD-Remaster sieht wirklich gut aus, obwohl sich die PS2-Wurzeln natürlich nicht verleugnen lassen. Augenkrebsgefahr besteht aber nicht.

Die Inszenierung von Devil May Cry 3 ist immer noch großartig. Die Aufeinandertreffen mit Vergil und die Cutscenes sind nach wie vor absolute Highlights.

Typisch für die Reihe stellen sich euch zahlreiche riesige, cool designte Bosse in den Weg.

Während des Abenteuers werden viele Hintergründe zur Serie geklärt und wichtige Figuren eingeführt. Das Spiel setzt immer wieder auf Backtracking, ist aber in einzelne Levels unterteilt, die enorm abwechslungsreich sind. So verschlägt es Dante unter anderem in eine Stadt, in eine Eishöhle, in kathedralenähnliche Gebilde und sogar in den Magen eines Monsters. Auch die Gegner glänzen mit kreativem Design. Dante bekämpft Hexen, Mumien, kopflose Wächter, Rieseninsekten, Statuen und allerhand undefinierbare Kreaturen, die allesamt verschiedene Stärken, Schwächen und Angriffsmuster haben. Dies gilt natürlich auch für die zahlreichen Bossgegner, die sich eben nicht nur optisch voneinander unterscheiden. Um gegen die Bosse (und auch gegen die vielen normalen Gegner) eine Chance zu haben, muss man gehörig aufpassen, rechtzeitig ausweichen und gezielt die jeweils richtigen Attacken einsetzen.

Kampf mit ein wenig Krampf

Es vergeht kaum eine Minute, in der man nicht kämpft, doch die Action wird dank des nach wie vor grandiosen Kampfsystems nie langweilig. Man kombiniert geschickt Sprünge, Nah- sowie Fernkampfattacken und wechselt während der Kombos zwischen verschiedenen Waffen, die man im Verlauf des Spiels durch das Besiegen von Bossgegnern freischaltet. Die Kämpfe sind temporeich, der Schwierigkeitsgrad ist von Anfang an knackig, doch wenn man sich mal richtig eingespielt hat, gibt es nur wenige Actionspiele, die so Laune machen. Zudem kann man die Waffen und einzelnen Kampfstile noch weiter aufleveln sowie neue Attacken freischalten, wodurch sich noch stylisher kämpfen lässt. Die Ur-Version machte schon richtig Spaß, doch der neue Free-Style-Modus ist eine echte Wohltat, da fortgeschrittene Spieler so noch schneller die Stile wechseln und effektiver kämpfen können. Allerdings hätte man auch gerne mal das Zielsystem und die Kamera überarbeiten können. Markiert man ein Ziel, ist es im Feindesgetümmel teilweise super fummelig, das Fadenkreuz auf einen anderen Gegner umzuschalten. Zudem lässt sich die Kamera nur in ganz wenigen Momenten frei drehen, wodurch die Action sehr oft sehr suboptimal eingefangen wird. Mal zoomt die Kamera zu weit heraus, mal positioniert sie sich so, dass wir die von Dante automatisch anvisierten Gegner gar nicht sehen können. Das ist richtig nervig. Immerhin ist die Inszenierung ansonsten klasse. Sowohl die überdrehten Cutscenes als auch die Präsentation der Bosskämpfe sind sehr stimmungsvoll. **Christian Dörre**

MEINUNG
Christian Dörre

Eine wirklich gute Neuauflage des vielleicht besten Dante-Abenteuers

Ich habe Devil May Cry 3 damals geliebt und das 2005 schon geniale Kampfsystem überzeugt und motiviert immer noch. Dementsprechend habe ich mich auch sehr gefreut, eines meiner liebsten Actionspiele nun auch unterwegs genießen zu können. Sowohl im TV- als auch im Handheld-Modus laufen die Kämpfe absolut flüssig und auch ansonsten gefällt mir die Special Edition für die Switch richtig gut. Der lokale Koop-Modus im Bloody Palace ist mir persönlich ziemlich egal, aber das neue Free-Style-Feature ist eine echte Wohltat für Kenner des Spiels. So bin ich auch motiviert, den Titel zum gefühlt tausendsten Mal durchzuspielen. Das hilft mir enorm, da ich die Kamera und die Zielerfassung von Mal zu Mal nerviger finde. Es ist einfach ätzend, wenn man mitten in einer fetten Kombo steckt und dann plötzlich die Gegner nicht mehr sehen kann, weil man einen Schritt zu weit nach rechts gegangen ist. Argh! Hier merkt man dem Titel dann doch sein Alter an.

Infos

Termin:	20. Februar 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Super motivierendes, tolles Kampfsystem
- ✚ Hübsches HD-Remaster
- ✚ Cooler Soundtrack
- ✚ Free-Style-Modus für noch krassere Action
- ✚ Bloody-Palace-Modus im Koop spielbar
- ➖ Teils extrem nervige Kamera
- ➖ Fummeliges Zielsystem
- ➖ Humor teilweise etwas peinlich

Wertung

8

Immer noch ein verdammt gutes Actionspiel, allerdings mit nerviger Kamera.

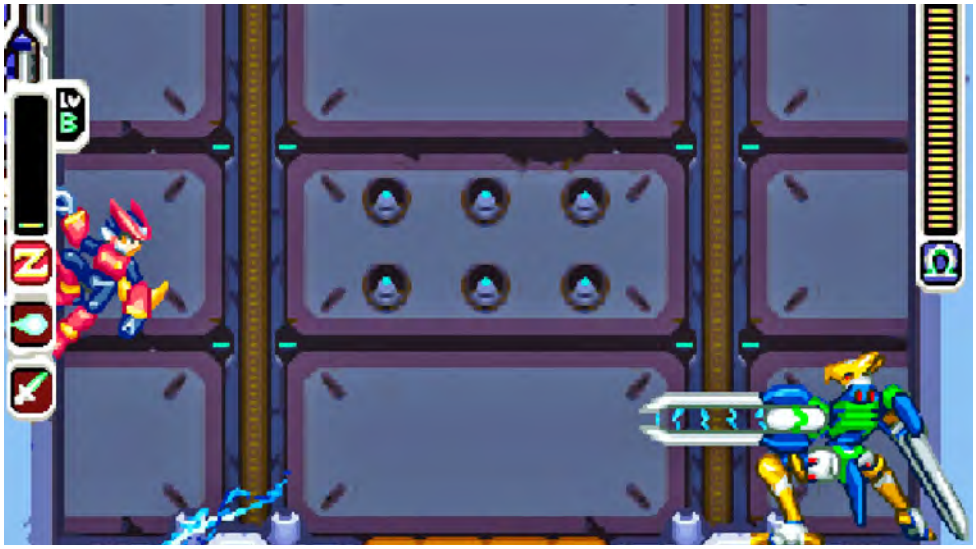
Im Spielverlauf sammelt ihr weitere Waffen auf, die neue Kombos ermöglichen. Hier wirbeln wir mit der Cerberus-Kette, die wir einem Boss abgenommen haben.

Die zumeist feste Kamera ist oft sehr nervig, da sie zu weit herauszoomt oder sich gar so verstellt, dass man die Gegner nicht sehen kann.

MEGA MAN ZERO/ ZX LEGACY COLLECTION

Manchmal kommen sie wieder, und zwar im Sechserpack: Capcom schnürt ein Mega-Man-Paket und lässt es auf die Spielerschaft los. Wie viel Spaß machen die einstigen Handheld-Spiele?

Die Mega Man Zero/ZX Legacy Collection vereint sechs ehemalige Game-Boy-Advance- respektive Nintendo-DS-Spiele in einer Sammlung: Mega Man Zero 1–4 sowie Mega Man ZX und Mega Man ZX Advent. Beide Subserien der „normalen“ Mega-Man-Spiele sind hunderte Jahre nach den Ereignissen in diesen Titeln angesiedelt und erzählen sich selbst furchtbar ernst nehmende und vor Anime-Klischees triefende, aber leider nicht allzu interessante Geschichten. Zudem werden die lose zusammenhängenden Handlungen in sehr unansehnlichen Standbildern erzählt. Diese sind im Vergleich zum hübschen Pixellook während des Gameplays alles andere als gut gealtert und zeugen von der geringen Auflösung der Ursprungsversionen. Hier hätte Capcom mehr Mühe investieren müssen.



Um in den Gefechten eine Chance zu haben, ist es vonnöten, ständig in Bewegung zu bleiben. Unser wichtigstes Tool ist somit neben unseren Waffen unsere Fähigkeit zum mehrfachen Wandsprung, können wir doch damit effektiv vielen Angriffen ausweichen.

Schweres Heldenleben

Macht aber nix, bei Mega Man geht es eh primär ums Gameplay und da leistet sich die Collection weniger Patzer. Alle sechs Spiele ähneln einander und schicken uns von Oberwelten aus in lineare Levels, die es zu bestehen gilt. Feinde erwarten uns allenthalben und wer nicht lernt, seine diversen Waffen und Fähigkeiten, allen voran den Wandsprung, effektiv einzusetzen, wird spätestens in den sehr knackigen Bosskämpfen schnell kein Land mehr sehen. Jawohl, die Spiele sind allesamt knackig schwer. Meist ist man selbst schuld, wenn man draufgeht und mit etwas Taktik und Geschick besteht man. An einigen Stellen ist es aber auch zu viel der unfairen Gegnerplatzierungen und der flächendeckenden Attacken, denen man kaum ausweichen kann. Das gilt vor allem für den normalen Schwierigkeitsgrad, aber auch für den optional anwählbaren, etwas einfacheren Modus. In den späteren Spielen, vor allem ZX und ZX Advent vom DS, kommen

Technisch sehen die Titel nicht groß anders aus als früher, was für eine hübsche Pixeloptik sorgt, sich bei den Standbild-Zwischensequenzen allerdings sehr negativ bemerkbar macht. Diese hätten zumindest eine deutlich höhere Auflösung vertragen.

neue Spielelemente wie die Fähigkeit dazu, sich in Mech-Tiere zu verwandeln. Das sorgt für Abwechslung, prinzipiell sind aber alle sechs Titel gut gestaltet und warten mit netten Ideen auf. Schade ist, dass wir die Tastenbelegung nicht ändern können und auf das archaische Layout der Originalspiele angewiesen sind. Es nervt, etwa die Zweitwaffe mit einer umständlichen Tastenkombination benutzen zu müssen, während gleichzeitig zahlreiche andere Buttons völlig ungenutzt bleiben.

Abseits des Schlachtfelds

Andere Quality-of-Life-Verbesserungen wie ein erweitertes Speichersystem gefallen dafür. Außerdem stimmt auch die sehr stilvolle Aufmachung des Hauptmenüs, welches die enthaltenen Spiele ansprechend zelebriert. Es ist zudem beeindruckend, wie viel Spiel Capcom hier in ein Paket gepresst hat, und auch wenn nicht alle Elemente perfekt gealtert sind und die Macher in einigen Bereichen gerne etwas drastischer hätten modernisieren dürfen, so machen die Action-Spektakel doch noch viel Spaß. Abseits der sechs Abenteuer erwarten uns zudem viele nette Goodies, darunter Artwork-Galerien, eine Jukebox, in der wir den verschiedenen Musikstücken lauschen können, und ein Bossrush-Modus. Wer noch nicht genug Herausforderung hatte, dürfte sie hier finden! An die Qualität der Mega-Man-Hauptreihe reichen die Zero- und ZX-Ableger zwar nicht heran, aber weil die Spiele durch ihren Handheld-Ursprung wohl vielen Serienfans bisher kein Begriff waren, sind sie einen Blick wert. **Lukas Schmid**

Die Bosskämpfe können teilweise richtig knackig sein. Wer will, darf aber in einem trotz des Namens nicht einfachen, aber einfacheren leichten Modus ran. Eine große Hilfe ist auf jeden Fall das neue Speichersystem, das in allen Titeln anwählbar ist.

MEINUNG
Lukas Schmid

Eine größtenteils schön gemachte Sammlung guter Titel, allerdings mit ein paar Macken

Es ist lange, lange her, dass ich die Mega-Man-Zero- und ZX-Titel das letzte Mal gespielt habe und beendet hatte ich bisher noch keinen davon. Insofern bin ich froh, das nun endlich in einer modernen Sammlung tun zu können. Auch wenn ich den originalen Mega Man jederzeit vorziehen würde, hatte ich meinen Spaß mit den sechs Abenteuern. Sie sind knackig schwer, der Pixellook ist gut gealtert und einige kreative Ideen sorgen dafür, dass man bei all dem Geballer nicht irgendwann die Lust verliert. Allerdings, einige nervige Makel halten die Spiele dann doch zurück, manche den Originalen geschuldet, andere der Sammlung. So sind manche Abschnitte einfach unfair gestaltet und die Präsentation in den Spielen selbst ist alles andere als ansprechend. Vor allem aber ärgerte ich mich oft über die bescheuerte Tastenbelegung, die unbedingt eine Frischzellenkur benötigt hätte. Trotzdem werde ich das Spiel in Zukunft immer wieder mal starten – für kurze Runden zwischendurch ist es ideal.

Infos

Termin:	25. Februar 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Großer Umfang
- ✚ Viele zusätzliche Goodies
- ✚ Hilfreiche Quality-of-Life-Elemente
- ✚ Anspruchsvolles Action-Gameplay
- ✚ Schöner Pixel-Grafikstil
- ▬ Teilweise unfaire Spielelemente
- ▬ Verworrene, mäßig spannende Story
- ▬ Hässliche Standbild-Cutscenes
- ▬ Unintuitive Tastenbelegung

Wertung

7

Gegen die Haupt-Mega-Man-Teile verlieren die Titel zwar eindeutig, sie machen aber Spaß.

WARFACE

Die sieben Jahre alte Multiplayer-Ballerei findet ihren Weg auf die Nintendo Switch.

Das Entwicklerstudio Crytek ist bekannt für grafische Kunstwerke wie Crysis, Ryse: Son of Rome und das im letzten Jahr erschienene Hunt: Showdown. Warface ist das erste Spiel für die Nintendo Switch, das die Cryengine verwendet. Für einen Free2Play-Titel kann sich der Shooter echt sehen lassen! Zwar sticht die Grafik im Handheld-Modus nicht sonderlich ins Auge, angeschlossen an die Docking Station jedoch braucht sich Warface nicht vor anderen Spielen aus dem Genre zu verstecken. Wenn ihr den Titel vernünftig spielen wollt, ist der Anschluss an einen größeren Monitor und die Verwendung des Pro Controllers aber auch abseits der Grafik absolut empfehlenswert.

Massig Multiplayer

Nach einem kurzen Tutorial habt ihr die Wahl zwischen Koop, Eliteeinheit und Versus. Die Koopmissionen sind eine Art ausführlicheres Tutorial, welches ihr mit vier Mitstreitern spielen könnt. Hier wird besonders die Spielmechanik der Räuberleiter in den Mittelpunkt gestellt. Haltet Ausschau nach grünen Pfeilen in Kombination mit zwei Männchen, die sich gegenseitig an der Wand hochziehen. Diesen Mechanismus findet ihr auch in allen anderen Spielmodi und er verhilft euch dort zu einer extrem vorteilhaften Position, von der aus ihr besonders effektiv ballern könnt – durch die Räuberleiter gelangen beide Spieler nach oben. Als Solist ist es unmöglich, an entsprechende Stellen zu gelangen. Das sorgt allerdings auch für den einen oder anderen Wutausbruch, wenn Teammitglieder sich weigern, als vorübergehendes Trittbrett zu fungieren oder Gegner die Funktion bis zum Gehtnichtmehr benutzen. Der Modus Eliteeinheit konnte nicht getestet werden, weil auch nach ewiger Suche nicht ausreichend Spieler gefunden wurden. Dabei handelt es sich um eine Art Mini-Kampagne, die durch kurze Cutscenes etwas Hintergrundinfos zu den zwei verfeindeten Einheiten Blackwood und Warface liefern soll. Aber nicht verzagen, die Suchzeiten des Versus-Modus sind dafür extrem schnell. Darin findet ihr bekannte Matchvarianten wie Team Deathmatch, FFA, Bombe legen, Blitz und Sturm. Blitz startet mit einer bereits gelegten Bombe, welche ihr entweder verteidigen oder entschärfen müsst. Im Spielmodus Sturm gibt es drei Kommandoposten, die ihr halten oder einnehmen müsst.

Zwischen den Multiplayergefechten könnt ihr euch entscheiden, welche Aufsätze, Waffen und Rüstungen ihr gerne freischalten möchtet.

Versucht euch durch die Räuberleiter einen Vorteil gegenüber euren Gegnern zu verschaffen, indem ihr auf Positionen klettert, von denen aus ihr gut zielen könnt.

Manche Runden können etwas einseitig sein, wenn im gegnerischen Team viele Spieler unterwegs sind, die sich durch den Einsatz von Echtgeld Vorteile erkauft haben.

Von den SEDs will man eigentlich nicht zwei auf einmal gegenüberstehen. Ein Glück, dass die beiden Kollegen hier wohl mit einem Lenkrad als Controller spielten.

Klassenkampf

Fünf verschiedene Klassen stehen euch zur Wahl: Schütze, Sanitäter, Ingenieur, Scharfschütze und SED – ein sehr schadensresistenter Cyborg. Alle Klassen haben ihre individuellen Vor- und Nachteile. Als Einsteiger solltet ihr zunächst Team Deathmatch oder Sturm spielen, weil ihr dort am einfachsten ins Geschehen finden könnt. Abgesehen vom Klettern fühlen sich die Bewegungen alle sehr gut an und die Steuerung geht leicht von der Hand. Die klassenspezifischen Waffen spielen sich alle sehr unterschiedlich. Es kann sich allerdings leider etwas in die Länge ziehen, bis man eine passende Waffe freigeschaltet hat. Nicht selten kommt während des Spielens zudem Frust auf, weil Gegenspieler vergleichsweise viele Schüsse aushalten. Das liegt aber nicht nur an den Waffen, sondern auch an den verschiedenen Rüstungen. Helme, Stiefel oder Kevlarweste sorgen für unterschiedliche Boni, die beispielsweise die Geschwindigkeit erhöhen oder die Schussresistenz steigern können. Durch Booster kann das Freischalten beschleunigt werden, aber das kostet Echtgeld. Auch wenn es leichter gesagt als getan ist, Kopfschüsse sind erstrebenswert! Unabhängig davon, wie schlecht eure Waffe ist, die meisten davon erledigen Gegner auf kurze Distanz mit einem einzigen Kopftreffer. Die Maps spielen sich alle sehr dynamisch und bieten durch die Bank unterschiedliche Spielerfahrungen. Auf den meisten Karten gibt es mapspezifische Besonderheiten wie einen einfahrenden Zug, der Halt macht und dadurch zwei Bereiche der Karte miteinander verbindet, und einen Sandsturm, der die Sicht kurzzeitig einschränkt. Nutzt auch unbedingt die verschiedenen Positionen, um die Räuberleiter einzusetzen. Sobald ihr einige Gegner von den meist sehr überlegenen Postionen aus ausgeschaltet habt, ist es ratsam, weiterzuziehen. Die Killcam verrät euch! Eure Opfer werden mit Sicherheit zurückkehren und es euch heimzahlen wollen.

Kompetitiv

Wenn man erst einmal alles Nötige freigeschaltet hat und die Maps sowie die verschiedenen Klassen verinnerlicht wurden, fängt Warface erst an, so richtig Spaß zu machen. Die Spielmodi Blitz und Bombe sorgen für taktischere Matches, weil dort die Spezialfähigkeiten der einzelnen Klassen von größerer Bedeutung sind. Zusätzlich sorgt ein rundenbasiertes Spielsystem dafür, dass ihr vorsichtiger vorgehen müsst – falls ihr sterbt, müsst ihr bis zum Ende der Runde warten. Wer also nach einem anspruchsvollen FPS-Titel sucht, ist mit Warface gut beraten. **Lucas Ott**

Das schwere Chainsaw-Maschinengewehr der SED-Klasse bietet sich perfekt dafür an, um Kommandoposten zu verteidigen.

MEINUNG
Lucas Ott

Im mobilen Betrieb suboptimal, aber auf dem TV ein echter Genuss!

Als ich für meinen Test zu Warface zu spielen begonnen habe, war ich zunächst nur im Handheld-Betrieb unterwegs und ziemlich schnell ernüchtert. Irgendwann habe ich dann aber auf dem Fernseher gewechselt – zum Glück! Warface ist nämlich einer jener Titel, bei denen der größere Bildschirm das Spielgefühl deutlich verbessert. Als großer Fan von Mehrspielershootern konnte ich das Spiel erst dann richtig genießen. Die Performance ist für einen Free-2Play-Titel überraschend gut. Etwas anstrengend sind nur jene Gegner, welche Geld in das Spiel investiert haben und dadurch besseres Equipment haben – auch wenn die so erkauften Vorteile nicht allzu groß sind. Und eine persönliche Bitte: Kann mal jemand Landminen in Multiplayer-Shootern verbieten? Es nervt, wenn man einen guten Run hat und dann mir nichts, dir nichts in die Luft fliegt. Wer also Bock auf einen anspruchsvollen Shooter mit hohem Skill-Level hat, sollte Warface definitiv mal ausprobieren. Kostet ja nichts, außer vielleicht ein paar Nerven.

Infos

Termin:	18. Februar 2020
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	My.com
Entwickler:	Crytek
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	kostenlos

Pro & Contra

- ✚ Sehr anschauliche Grafik
- ✚ Flüssige Bilddarstellung
- ✚ Vielzahl von Waffen und Modifikationen
- ✚ Verschiedenste Spielmodi sorgen für Abwechslung
- ✚ Taktik ist bei zunehmender Spielzeit sehr wichtig
- ➖ Leichte Pay2Win-Elemente
- ➖ Waffen können in Matches nicht gewechselt werden

Wertung

8

Guter Shooter, der über das Fehlen von Call of Duty und Co. auf der Switch hinwegtröstet

SAMURAI SHODOWN

Fehlt es dir an taktischem Geschick, hau ich dir die Lippe dick! Die Alternative zu Streetfighter und Co. hat jetzt auch ihren Weg auf die Nintendo Switch gefunden.

Im Juni letzten Jahres erschien nach sieben Jahren Dürre das Reboot der altehrwürdigen Schläger-Serie auf Playstation 4 und Xbox One. Jetzt dürfen sich Fans der Reihe auch auf der Nintendo-Konsole an die Gurgel gehen. Für alle, an denen die Reihe bisher komplett vorbeigegangen ist, hier das Wichtigste: In den seit 1993 erschienen Samurai-Shodown-Spielen schlüpfen Spieler in die Rollen unterschiedlicher Samurai oder anderer Schwertträger und bekämpfen sich anschließend vor klassischen Kulissen des feudalen Japan. Im Vergleich mit Genre-Kollegen soll der Kampf hier jedoch durch einige Kniffe bis zu letzten Sekunde spannend bleiben.

Omae wa mou shindeiru!

Für Neueinsteiger sind diese Kniffe zunächst gewöhnungsbedürftig. Die Optionen, den Gegner grün und blau zu hauen, sind nämlich zahlreich: neben den standardmäßigen Schwert- und Kickattacken kann der Spieler auch Spezial-Moves, Super-Spezial-Moves und „Wutexplosionen“ auslösen, um das Blatt im Kampf zu wenden. Vor allem die Wutexplosionen sorgen für reichlich Spannung, denn durch sie können selbst aussichtslose Auseinandersetzungen noch in der letzten Sekunde gewonnen werden. Wenn es euch gelingt, mit maximaler Wut die Verteidigung eures Gegenspielers zu durchbrechen, könnt ihr zur sogenannten „Blitzklinge“ ansetzen, deren Schaden davon abhängt, wie hart ihr zuvor getroffen wurdet. Kurz vor dem eigenen Bildschirmtod kann der Gegner dadurch mit nur einem Schlag besiegt werden. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, sich gegenseitig durch Entwaffnungstechniken das Schwert aus der Hand zu schlagen und sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen.

Die Super-Spezial-Moves machen ordentlich Schaden und sehen cool aus – da kommt auch mal ein riesiger Frosch aus dem Fußboden und knabbert am Gegner!

Auch die „Blitzklinge“ fügt sich stimmig ins Gesamtbild ein. Die Attacke macht ordentlich Schaden – besonders, wenn man selbst schon einiges eingesteckt hat.

Die Kämpfe machen Spaß und spielen sich stets flüssig – beides ist sehr wichtig in Prügelspielen.

Die Kämpfe selbst sind zwar flüssig, bieten taktische Komponenten und bringen kurzweiligen Spaß. Etwas umfangreicher hätte das Spiel aber doch sein dürfen. Neben einem lokalen und einem Online-Versus-Modus bietet Samurai Shodown lediglich einen Trainings- und einen kurzen Storymodus. Letzterer ist eigentlich nicht mehr als ein Arcade-Modus. Abgesehen von einer Handvoll kurzer Cutscenes und einigen gezeichneten Standbildern, die mit traditionell japanischen Klängen untermalt werden, gibt es hier nämlich nichts zu sehen. Kein Vergleich also zu der aufwendig inszenierten Story eines Mortal Kombat 11, das mit zahlreichen vertonten Zwischensequenzen dagegen geradezu cineastisch wirkt. Etwas umfangreicher fällt der Multiplayer aus. Dieser besteht aus dem typischen Offline-Versus-Modus, dem Online-Versus gegen andere Spieler und dem „Dojo“, in dem man es mit computergesteuerten „Geistern“ aufnehmen muss, deren Angriffsmuster auf Basis von gesammelten, echten Spielerdaten generiert werden. Um sich mit gleich starken Gegnern zu messen, könnt ihr im Multiplayer auch auf einen eigenen Ranglistenmodus zurückgreifen. Die Suche nach Mitspielern klappte beim Test meist recht zügig und während man wartet, können sämtliche anderen Spielmodi nach Belieben weitergezockt werden.

Sauber oder Sauerei?

Für den Prügelspaß stehen 16 unterschiedliche Charaktere zum Verkloppen bereit, darunter auch drei Neuzugänge. Die meisten davon sind – wer hätte es gedacht? – Samurai, die ihre muskelbepackten Oberkörper in traditionell japanische Gewänder zwängen und nur maskulines Stöhnen und dumme Sprüche von sich geben. Zu den stumpfen Schlägereien passen die aber wie die Faust aufs Auge!

Was dem Auge dagegen gar nicht passt, ist die Optik des Games. Selbst im Docked-Modus wirkt die Grafik altbacken und verpixelt. Da wäre deutlich mehr drin gewesen! Im Gegenzug bleibt Samurai Shodown mit konstant 60 FPS flüssig spielbar. Fans der Reihe dürften trotz kleiner Probleme zufrieden sein. Die Neuauflage des Prügel-Klassikers macht auf der Switch Spaß und ist auch für Neulinge interessant. Die sollten aber vielleicht noch etwas mit dem Kauf warten, denn die 50 Euro, die Entwickler SNK zum Release verlangt, machen das Spiel nicht gerade zu einem Schnäppchen – insbesondere, da der Preis der Fassungen für Xbox One und Playstation 4 mittlerweile deutlich gefallen ist.

Tim Kühnl

MEINUNG
Tim Kühnl

Samurai Shodown ist ein unterhaltsames Prügelspiel mit lahmen Singleplayer-Inhalten

Bei mir als Serien-Neuling hinterlässt Samurai Shodown einen zwiespältigen Eindruck: Einerseits macht das Spiel im Mehrspieler-Modus schon richtig Spaß und verfolgt durch einige Gameplay-Mechaniken auch interessante Ansätze. Besonders, dass sich das Ruder durch die „Blitzklinge“ bis zuletzt noch rumreißen lässt, sorgt für aufregende Kämpfe. Andererseits fällt die Bilanz im Vergleich zur Konkurrenz in Form von Genregrößen wie Mortal Kombat 11, Streetfighter oder auch Dragon Ball Fighter Z eher ernüchternd aus. Weder Umfang noch Optik sind ganz zeitgemäß und auch bei der Preisgestaltung hat SNK etwas übertrieben. Da vergleichbare Titel deutlich mehr bieten und mittlerweile sogar häufig günstiger sind, kann ich nur für Samurai-Veteranen eine echte Empfehlung geben. Wer richtig Lust auf Japano-Geschnetzel hat, Fan der alteingesessenen Serie ist und mit grafischen Abstrichen leben kann, sollte auf jeden Fall reinschauen.

Infos

Termin:	25.Februar 2020
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Deep Silver
Entwickler:	SNK
Sprache:	Japanisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

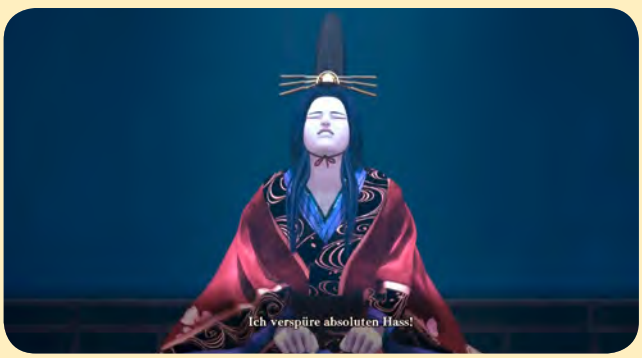
Pro & Contra

- ✚ Spannendes Gameplay durch interessante Moves
- ✚ Ranglisten-Modus für Online-Kämpfe
- ✚ Läuft flüssig mit 60 Frames
- ✚ Mehrspielerpart ist spaßig
- ✚ Cooles Design & flüssige Animationen ...
- ➖ ... aber wenig beeindruckende Grafik
- ➖ Wenig Umfang, die Story ist nur ein Arcade-Modus
- ➖ Tempo des Spiels für Neulinge gewöhnungsbedürftig

Wertung

7

Ordentliches Prügelspiel mit ein paar verschmerzbaren Schwächen



Die Inszenierung der Story lässt zu wünschen übrig. Echte Zwischensequenzen wie diese hier kann man an einer Hand abzählen – und erklärt wird auch nichts.

Die Stages bieten nette Kulissen für die Kämpfe, lassen aber keine Interaktion mit der Umwelt zu. Sonderlich ansehnlich sind die verwaschenen Texturen auch nicht.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

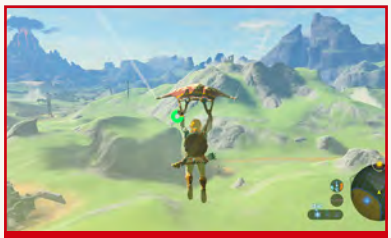
Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

Sine Mora EX
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Superhot
Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Steamworld Dig 2
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Den Ehrenplatz der Liste verdient niemand anderes als das Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

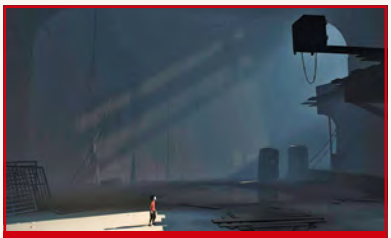
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

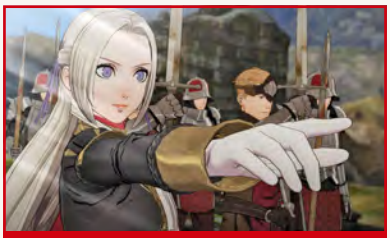
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

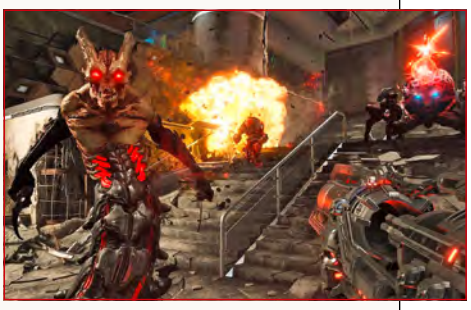
The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

World Conqueror X
Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Der kleine violette Drache Spyro ist Held der schönen Spielesammlung Spyro Reignited Trilogy.

MY TWO COINS



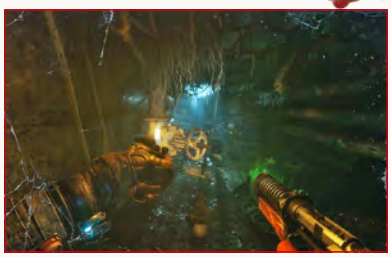
Diesmal muss die Switch nicht lange warten, sie bekommt direkt zum Stapellauf von Doom Eternal im März ihre eigene Version spendiert. Und einen schönen Bonus gibt es obendrauf …

Wisst ihr, was ein todsicheres Zeichen dafür ist, dass man erstens alt wird und zweitens schon seit geraumer Zeit als Gaming-Journalist unterwegs ist? Wenn die Spiele, die man während seiner jüngeren Karrieretage einst im Original versorgt hat, plötzlich wieder als „Retro-Specials" auf dem Schreibtisch landen. Die Final-Fantasy-VI-Komplettlösung, die ich 2002 für unser Playstation-Lösungsmagazin gebastelt habe, konnte ich mittlerweile quasi schon zweimal wiederverwenden. Und jetzt im März darf ich mir schon wieder so ein Stück greifen, das mich an die gute alte Zeit™ erinnert: Doom Eternal – oder besser gesagt: Doom 64, das als Vorbestellerbonus zu Eternal gehört und später sicher auch noch auf andere Art eingekauft werden kann. Doom 64 kam damals für das Nintendo 64 knapp ein Jahr früher in Deutschland auf den Markt (ohne übrigens jemals indiziert gewesen zu sein), als ich als Redakteur bei der Nintendo-Zeitschrift big.N losgelegt habe. Deswegen durfte ich seinerzeit Doom 64 leider nur noch in Form unserer gedruckten Cheat-Hefte (großer Gott …) verwursten. Wirklich im Rahmen einer Rezension testen konnte ich es aber nie.

64 Mal so gut!

Aber siehe da, knapp 20 Jahre später taucht das Ding wieder auf – und ich bin stolzer Besitzer einer N-ZONE-Kolumne. Deswegen an dieser Stelle: Doom 64 ist ein grandioses Spiel! Es ist kein glorifiziertes Map Pack aus der Old-School-Doom-Epoche, sondern ein in sich abgeschlossenes, stimmiges Teil mit einem ganz eigenen Charakter und einer verdammt langen Spielzeit. Hier steckt spürbar mehr Horror drin als im klassischen Doom, dabei wird die Action aber nur minimal nach unten geschraubt. Waffen, Monster und Locations wurden allesamt komplett neu gestaltet und wirken deutlich „ausgewachsener" als noch im Original. Außerdem bringt Doom 64 meiner Meinung nach die spannendsten Bonuslevels mit, bei denen sich die Jagd nach den Geheimnissen so richtig rentiert. Hier kommt ihr nämlich nicht nur an einige der stärksten Waffen ran, deutlich bevor die regulären Levels euer Herz mit Raketenwerfern, Plasmagewehren und Co. erfreuen, ihr könnt auch noch ein ganz besonderes Werkzeug entdecken. Und – das ist etwas, was ich bei meinem ersten Durchspielen von Doom 64 überhaupt nicht gerafft habe – dieses besondere Werkzeug auch noch weiter verstärken.

TREASURE TRACKER



Nach Metro: Redux habt ihr nur noch mehr Lust auf das Spiel im nuklearen Schnee? Ihr wollt gleich wieder zurück nach Russland? Wie wäre es denn mit einem PC-Zugticket?

Die Metro-Serie stellt einige der gottgleichsten Shooter-Abenteuer seit Erfindung der Genre-Einteilung. Metro: Exodus – der jüngste Ableger – ist vor knapp einem Jahr zeitexklusiv für den Epic Games Store erschienen, weswegen sich der Hersteller einiges an Kritik von der Spielerschaft anhören musste. Falls euch Metro: Redux für die Switch gefällt (bedeutet: ihr habt guten Geschmack) und ihr deshalb den dritten Teil zocken wollt, aber keine Lust auf den Epic Store habt – kein Problem! Seit Februar 2020 ist die Jahresexklusivität der PC-Version ausgelaufen, nun gibt es Metro: Exodus z.B. auch auf Steam.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Salt & Sanctuary
Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

World of Final Fantasy Maxima
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

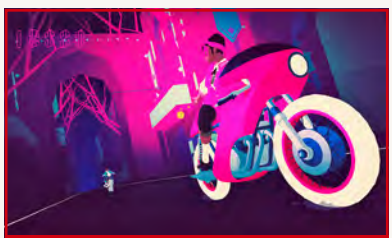
Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

Deemo
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Alterklassen.

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo geht in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die Mario Party muss weitergehen! Auf der Switch mit dem Titel Super Mario Party.

RETRORÄTSELN

Warum wisst ihr so was?! Wieso kennen gleich sieben (!) Leute aus dem Stand das ultra-obskure Spiel Infestation?! Ihr macht mich fertig! Vor allem Sebastian Struß als erneuter Sieger.

Unser nächster Titel stammt aus den frühen 90er-Jahren. Sein Alter sieht man ihm kaum an, es war damals nämlich so etwas wie ein technisches Schaulaufen. Insbesondere die Grafik war seinerzeit beinahe revolutionär. Viel von der Optik gesehen haben die meisten Spieler trotzdem nicht – das gute Stück war bockschwer. Übrigens: viel Glück mit Wikipedia, hahaha!

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

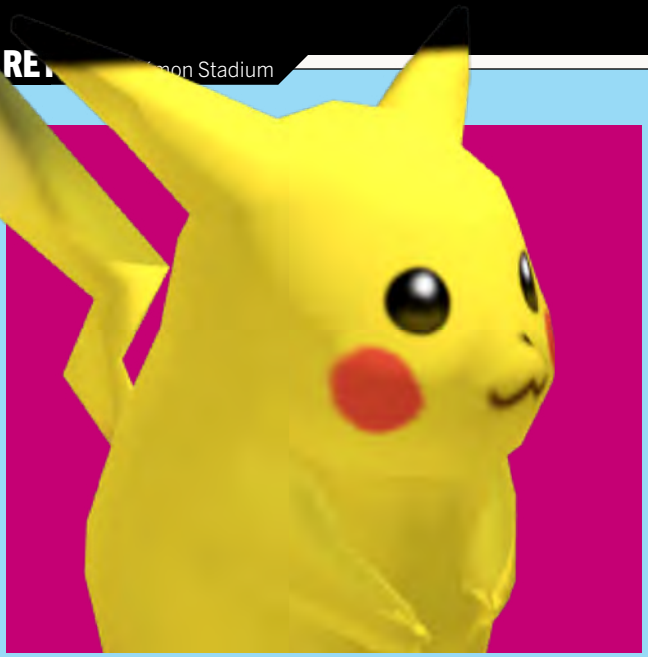
Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

Team Sonic Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Sega



Auf dem Weg zur Spitze der Burg müsst ihr zunächst an den acht Arenaleitern und diversen Trainern vorbei. Schließlich warten die Top 4 und der Champion.

POKÉMON STADIUM

Jetzt wird's ernst – und dreidimensional! Pokémon Stadium heißt der erste Ausflug der Taschenmonster auf eine Konsole abseits des Game Boy. Wir blicken zurück auf ein Spiel, das die Kindheit und Jugend vieler Zocker geprägt hat.

Pokémon Stadium aus dem Jahr 2000 war in Europa das erste Pokémon-Spiel auf dem N64. Vielen sind bis heute vor allem die neun Minigames in Erinnerung geblieben, dabei steckt im Spin-off zur Taschenmonsterserie noch viel mehr! Und was viele nicht wissen: Tatsächlich handelt es sich bei der europäischen Fassung von Pokémon Stadium eigentlich um Pokémon Stadium 2 – der erste Teil ist nur in Japan erschienen und bot wesentlich weniger Inhalte, zum Beispiel nur 42 Pokémon und keine Minispiele. Wenn wir fortan von Pokémon Stadium sprechen, meinen wir die Fassung, die in Deutschland erschienen ist.

Von der Hosentasche auf den Fernseher

Pokémon Stadium war von Anfang an als eine Art Begleitung zu den Game-Boy-Fassungen konzipiert. Es bietet dementsprechend keine Rollenspielelemente oder eine Story, sondern setzt den Fokus auf Arenakämpfe. Allerdings habt ihr die Möglichkeit, mit dem Transfer Pak die blaue, rote und gelbe Edition mit dem Nintendo 64 zu verbinden (das ging auch schon in der japanischen Urfassung) und diese Abenteuer so auf dem großen Bildschirm zu erleben. Das Übertragen von Monstern von Spiel zu Spiel ist seit jeher ein Bestandteil der Serie, so logischerweise auch bei Pokémon Stadium. Mit dem beiliegenden Transfer Pak verfrachtet ihr eure Teammitglieder zu Pokémon Stadium und zurück, schickt sie in Kämpfe in die Arena und bestaunt sie in 3D-Optik! Wer die Game-Boy-Spiele nicht besaß oder keine Möglichkeit zum Tausch hatte, konnte aber auch aus den vorgefertigten Monstern

Willkommen bei Pokémon Stadium! Gleich nach dem Spielstart entscheidet ihr euch für eine von drei Spielvarianten. Das meiste zu tun gibt's im Stadion.

Gengar gehört zu den beliebtesten Taschenmonstern. In Pokémon Stadium konnte man sein Team zum ersten Mal in dreidimensionaler Pracht erleben.

Für heutige Verhältnisse wirken die Arenen recht unbelebt und teilweise sogar öde. Technisch war die Darstellung von richtigem Publikum nicht drin.

Um das Pokémon Rossana gab es eine Kontroverse. Hier hat das Taschenmonster bereits violette Haut anstatt schwarze, wie im ursprünglichen Design vorgesehen.

der ersten Generation wählen. Die besaßen aber freilich nicht die Attackenauswahl eurer eigenen Pokémon, hatten andere Werte und standen nur mit festgelegten Levels zur Verfügung.

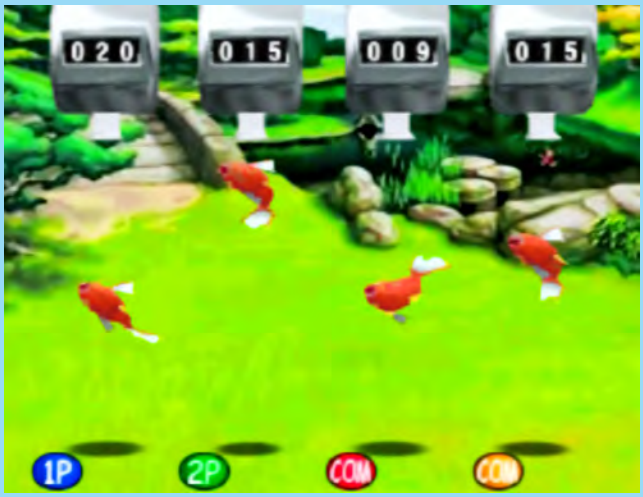
Burgen erobern, Trainer besiegen

Siegeshungrigen Trainern wird in Pokémon Stadium viel geboten. Gleich zu Beginn des Spiels tun sich euch drei Möglichkeiten auf: der Blitzkampf, alleine oder zu zweit, bei dem ihr mit zufällig gewähltem Team sofort ein Duell gegen den Computer beginnt, der Schaukampf, bei dem ihr eure Game-Boy-Monster gegen andere Spieler einsetzt, und das Herzstück des Spiels, das Pokémon Stadion. Dort findet ihr die klassischen Einzelkämpfe, bei denen ihr euch mit computergesteuerten Gegnern in unterschiedlichen Cups und Schwierigkeitsstufen messt. Üblicherweise stellt man ein Team aus sechs Monstern zusammen, aus denen man dann drei Kampfteilnehmer bestimmt. Wer zuerst alle drei Pokémon des Gegners auf die Bretter schickt, hat gewonnen. Euer Gegner kann die Auswahl eurer drei Recken nicht vorher sehen und ihr seine auch nicht.

Zum anderen beweist ihr euer Geschick in der Arenaleiter-Burg in aufeinanderfolgenden Duellen mit Trainern, dann einem der insgesamt acht Arenaleiter, den Top Vier und dem Champion. Alle Pokémon sind in diesem Modus auf Level 50, tritt man mit eigenen Monstern auf einer höheren Stufe an, wird auch die der Computergegner angepasst! Bei Erfolg winkt die Belohnung in Form eines Eintrages in der Ruhmeshalle. Außerdem erhält man nach dem Sieg über den Rivalen ein zufällig gewähltes seltenes Pokémon, darunter die drei Starter – perfekt für Sammler, die auf ihrem Game Boy den Pokedex vervollständigen wollen. Wem das nicht reicht, der kann die Arenaleiter-Burg nach dem Sieg über Mewto erneut in Angriff nehmen, dann sind die Gegner stärker und besitzen variabler zusammengestellte Pokémon-Teams.

Ein legendärer Widersacher

Um aber das legendäre Taschenmonster Mewto im Spiel zu treffen, müsst ihr neben der Burg auch alle Cups im Einzelkampfmodus abschließen. Die Cups bezeichnen quasi die vier Klassen im Spiel: Im Pika-Cup etwa müssen die teilnehmenden Monster ein Level zwischen 15 und 20 haben, beim Mini-Cup dürfen sie auch ein gewisses Gewicht nicht überschreiten. Und dann gibt es auch noch vier Schwierigkeitsstufen in allen Cups! Wer überall den Spitzenplatz erreichen möchte, ist also eine ganze Weile beschäftigt. Okay, das liegt auch ein wenig an der für heutige Verhältnisse langatmigen Inszenierung, garniert von einem Kommentator, dessen Sprüche



Karpador, Karpador! In diesem Minispiel müsst ihr die nutzloseste Attacke der ganzen Pokémon-Welt, Platscher, ausführen, um Punkte zu sammeln.

Nicht alle Attacken waren ähnlich beeindruckend umgesetzt, aber wenn Glurak das erste Mal Feuer spuckt, gehen Pokémon-Fans die Herzen auf.

Neben der Möglichkeit, Pokémon aus den Handheld-Spielen zu transferieren, steht euch die erste Generation Taschenmonster als Leihgabe zur Verfügung.

sich ermüdenderweise ständig wiederholen. Wie auch immer: Nach eurem Triumph über Burg und alle Cups taucht Mewto auf, quasi der Endboss von Pokémon Stadium, den ihr mit sechs eurer Monster in die Knie zwingt. Zugegeben, allzu schwierig ist das nicht. Sobald ihr das legendäre Monster ausgeschaltet habt, folgt der Abspann und das Spiel wechselt in den Modus „Runde 2“ – alle Herausforderungen wie zum Beispiel die Burg, sind nun schwieriger, und ihr könnt beim Spielen der Game-Boy-Titel im sogenannten Dodu- oder Dodri-Modus beschleunigen. Für Langzeitunterhaltung ist auf jeden Fall gesorgt!

Minigames, die heimlichen Stars

Und jetzt kommen wir endlich zu den Minispielen, die – zumindest in unserem Fall – meistens der ausschlaggebende Grund waren, wieso wir das Modul mit Pokémon Stadium in den Konsolenschacht schoben. Ein paar Runden mit Freunden gehen einfach immer, vor allem, da durch die simplen Regeln wirklich jeder sofort einsteigen kann, selbst ohne Pokémon-Kenntnisse. Die komplexeste der neun Disziplinen dürfte das Sushi-Wettessen mit Schlurp sein, bei dem das Wissen um den Punktzahlwert der Gerichte den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeutet. Ansonsten erinnern die Beschäftigungen im Kids Club, denen man sich mit bis zu vier menschlichen Mitspielern stellen kann, an die guten alten Zeiten von Mario Party. Dort sind die Minispiele ebenfalls rudimentär, aber dennoch sehr unterhaltsam gestaltet. Meistens wird zum Steuern nicht mehr als ein Knopf benötigt! Wusstet ihr schon, dass es einen vierten Schwierigkeitsgrad bei den Minispielen gibt, den ihr für die KI der computergesteuerten Widersacher festlegen könnt? Um die Stufe „Mega“ freizuschalten, müsst ihr fünf Siege gegen drei KI-Gegner auf der Stufe „Stark“ einfahren – und das ist wirklich gar nicht so einfach.

Andere Länder, andere Boni

Zwischen der europäischen Fassung von Pokémon Stadium und den Ausgaben auf der restlichen Welt gibt es ein paar interessante Unterschiede. Japaner etwa bekommen statt den vier Cups insgesamt sechs Stück. Die hierzulande fehlenden Klassen basieren auf den drei offiziellen

Im Spielmodus Stadion wählt ihr die Beschäftigungen. Hier könnt ihr das Game-Boy-Spiel zocken, Minispiele wählen oder die Arenaleiter-Burg besuchen.

Das komplexeste der Minispiele ist das Wettessen mit Schlurp. Esst nicht den scharfen Wasabi und baut Kombos auf, indem ihr bestimmte Gerichte verspeist.

Weltmeisterschaftsregeln in Pokémon-Kämpfen aus den Jahren 1997, 1998 und 1999. Sie alle drei wurden für Nordamerika und Europa einfach mit dem sogenannten Pokémon Cup ersetzt. Auf den internationalen Cartridges finden sich sogar noch die unbenutzten Portraits der Trainer, die man in diesen Wettkämpfen angetroffen hätte. Ebenfalls anders: Im japanischen Piepi-Minispiel singen die Pokémon nicht, sondern geben nur Laute von sich und in der asiatischen Fassung könnt ihr bis zu 12 Teams für die Kämpfe registrieren – in der europäischen Ausgabe sind es nur zehn. Ungewöhnlicherweise bekamen die Nordamerikaner auch eine Extrawurst und erhielten als einzige Zocker weltweit einen Galeriemodus, der bei den anderen Fassungen komplett fehlt. Und dann gab es noch die Kontroverse um das Pokémon Rossana: Eine afroamerikanische Autorin kritisierte das Design des Taschenmonsters, nachdem sie mit ihren Kindern den Kinofilm gesehen hatte und bezeichnete es als rassistische Karikatur. Nintendo reagierte prompt und färbte Rossana um. Nur in der ersten Auflage der englischen Ausgabe von Pokémon Stadium hat Rossana schwarze Haut. In der deutschen Fassung trägt das Pokémon schon lila!

Beliebt und erfolgreich

Ist Pokémon Stadium eine Wertanlage für Sammler? Schlummert ein Schatz in euren Schränken? In dieser Hinsicht müssen wir euch enttäuschen, durch die Beliebtheit der Serie und wegen der tollen Verkaufszahlen ist der Titel alles andere als eine Seltenheit. Das ist aber zugleich eine gute Nachricht, denn wenn ihr euch das Modul zulegen wollt, seid ihr schon mit unter zehn Euro dabei. Wollt ihr auch das Transfer Pak, die Packung und Anleitung dazu (und das in gutem Zustand), wird das naturgemäß etwas teurer. Mit etwa sechs Millionen verkauften Spielen weltweit (Pokémon Stadium wurde außerdem in einem Bundle mit der Konsole angeboten) platziert sich das Spiel locker auf dem sechsten Platz der meistverkauften N64-Spiele aller Zeiten. Wir finden: Das hat der Titel verdient, der zum ersten Mal die Monster aus den Taschen und auf den großen Bildschirm zauberte!

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Mit Pokémon Stadium verbinde ich wunderbare nostalgische Gefühle, auch wenn die Technik heute veraltet wirkt.

Ich hatte damals ein echtes Gewinnerteam. Das bestand zum großen Teil aus den Monstern, die ich aus meinen Game-Boy-Versionen übertragen hatte, allerdings kann ich mich an kein Mitglied außer an Dragoran erinnern. Deswegen waren mir auch beim ersten Mal Pokémon Stadium nach bestimmt 15 Jahren erst mal keine riesigen Erfolge beschieden – meine Güte, habe ich viel vergessen. Dem Zahn der Zeit standgehalten haben ohne Schäden die kultigen Minispiele. Die machen auch heute noch mit mehreren Teilnehmern am Bildschirm dank ihrer Einfachheit unverschämt viel Spaß! Schon damals habe ich an Pokémon Stadium geschätzt, dass echt viel drinsteckt, auch einige Geheimnisse wie der Mega-Schwierigkeitsgrad, oder der Kampf gegen Mewtu. Und die Symbiose zwischen den Handheld-Rollenspielen und den schönen (damals gefiel mir die Optik echt gut!) Arenakämpfen war wunderbar durchdacht, Pokémon einfach hin- und hertauschen? Genial! Für heutige Verhältnisse sind mir die Auseinandersetzungen zu langsam in Szene gesetzt und obwohl ich gar nicht so viel Wert auf Optik lege, muss ich schon sagen, dass ich Pokémon Stadium nicht mit gutem Gewissen als optisch würdevoll gealtert bezeichnen kann. Aber deshalb ist Nostalgie ja eine schöne Sache: Ja, der Stadionansager nervt („Sie fauchen sich an!"), aber ich habe mich zurückversetzt gefühlt in meine Schul- und Pokémon-Zeit. Schade nur, dass mein Gewinnerteam irgendwo auf einer vergessenen oder verlorenen Cartridge alleingelassen vor sich hingammelt.

Euer Können messt ihr gegen Computer-Feinde in vier unterschiedlichen Cups. In der japanischen Version gibt es sogar noch mehr Gewichtsklassen.

Na, wie steht es um euer Gedächtnis? Lange vor Dr. Kawashima testete Professor Piepi euer Erinnerungsvermögen in diesem kultigen Minispiel.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 04/2000

Vor 20 Jahren wurde die damalige N-ZONE-Ausgabe von einem bestimmten Thema ganz extrem dominiert. Könnt ihr ahnen, welches? Kleiner Tipp: Die Serie sorgt auch heute noch für viel Aufmerksamkeit, Freude, aber auch Kritik. Die Rede ist natürlich von Pokémon! Das fängt schon mit dem Cover der Ausgabe an, die 04/2000 zierte anlässlich von Pokémon Stadium ein riesiges, Feuer spuckendes Glurak. Die Redaktion testete und bewertete das Nintendo-64-Spiel damals (93), außerdem gab es eine Komplettlösung auf sechs Seiten. Als wäre das noch nicht genug, lag dem Heft ein Doppelposter mit Pokémon-Motiv bei, außerdem vier Pokémon-Sammelkarten und 18 Game-Boy-Aufkleber mit – ihr ahnt es schon – fast ausschließlich Pokémon. Selbst im Editorial sprach der damalige N-ZONE-Chef Hans Ippisch fast ausschließlich über die Taschenmonster. Gleichzeitig ging das Schwestermagazin namens Kids Zone an den Start. Das wurde während seiner Lebenszeit von welchem Thema dominiert? Richtig, Pokémon natürlich. Die N-ZONE 04/2000 hatte trotzdem auch noch mal vier Seiten Pokémon-Zone. Und sonst so? In der Vorschau weckten Titel wie F1 Racing Championship, Hydro Thunder, Turok 3: Shadow of Oblivion und Tarzan die Neugier von N64-Spielern, im Test überzeugte neben Pokémon Stadium auch Tony Hawk's Skateboarding (90). Abseits davon durften sich die Leser über Teil 3 der Komplettlösung zu Donkey Kong 64 auf zehn Seiten freuen, zudem über Leserbriefe, das Spiele-Lexikon, Cheats und Codes zu N64- und Game-Boy-Spielen und – aus heutiger Sicht ein Relikt aus einer anderen Zeit – die Kleinanzeigen.

POKÉMON STADIUM

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

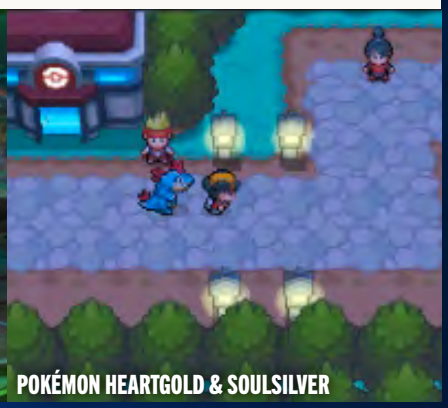
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

AUSGABE 04/2010

Auch vor zehn Jahren war Pokémon weiterhin eines der dominierenden Themen in der Nintendo-Spielerwelt und somit auch in der N-ZONE. Das Cover zierte damals zentral zwar Mario, mit einem achtseitigen Test zu Pokémon HeartGold & SoulSilver, das eine 93er-Wertung einheimste, einer umfangreichen und vollständigen Komplettlösung zum selben Spiel auf 16 Seiten sowie einem dazu passenden Poster führte aber auch 2010 kein Weg an den japanischen Taschenmonstern vorbei. Wie es das Titelbild schon erahnen lässt, war daneben aber Mario auch ein großes Thema der Ausgabe und wurde in Form von einer Vorschau zu Super Mario Galaxy 2 ausführlich behandelt. Die Redaktion reiste seinerzeit nämlich zum sogenannten „Nintendo Media Summit 2010“ nach London und durfte dort erstmals 90 Minuten lang den Wii-Hit ausprobieren, auch Metroid: Other M wurde dort präsentiert. Zum bis heute unter Fans der Reihe kontrovers aufgenommenen Metroid-Spiel gab es deshalb auch einen Vorschau-Artikel. Die Testsektion vor zehn Jahren war indes gut gefüllt, wenn auch bis auf die Pokémon-Neuauflagen die meisten dieser Titel wohl keine große Relevanz mehr besitzen. Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon (80), Rune Factory Frontier (72) und Calling (74) kamen dabei ganz gut an. Abgerundet wurde das N-ZONE-Rundum-sorglos-Paket seinerzeit von Beiträgen aus der Online-Community, Leserbriefen, spannenden Retro-Beiträgen, hilfreichen Tipps und Tricks, dem Spielerforum und dem „Aufreger des Monats“ – diese Kategorie beschließt (unter anderem Namen) auch heute noch jede N-ZONE-Ausgabe.

SUPER MARIO GALAXY 2

METROID: OTHER M


POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER

AUSGABE 04/2015

Auch vor fünf Jahren war Pokémon in der N-ZONE ein Thema … wenn auch nicht mehr so groß wie vor zehn oder gar 20 Jahren. Immerhin: Der Free-2Play-Titel Pokémon Shuffle erschien vor fünf Jahren für den 3DS und erhitzte die Gemüter, vor allem wegen des Bezahlmodells. Aber auch spielerisch konnte das Game keine Glanzleistungen abliefern, im Test reichte es nur für eine 65er-Wertung. Tipps und Tricks zum Spiel gab es trotzdem im Heft, denn trotz aller Kritik hatte und hat das Spiel natürlich seine Fans gefunden. Das große Cover-Thema war in der Ausgabe 04/2015 Mario Party 10 für die Wii U, sechs Seiten Testartikel endeten mit einer Wertung von 82. Besser bewertet wurde von der Redaktion Shantae and the Pirate's Curse mit einer 88, auch Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars konnte überzeugen – 80 für die Wii-U-Fassung, 78 für die 3DS-Version. Außerdem nennenswert ist noch Ace Combat: Assault Horizon Legacy für den 3DS, das Spiel heimste eine 80er-Wertung ein, der Rest im Testbereich war sehr mittelmäßig. Die Vorschausektion fiel mit nur drei Titeln knapper aus: Xenoblade Chronicles 3D (3DS), Code Name S.T.E.A.M. (3DS) und Rodea: The Sky Soldier (3DS/Wii U) wurden vorgestellt. In einer sechsseitigen Reportage beschäftige sich zudem Ex-N-ZONE-Kollege Marco Cabibbo mit einem Super-Smash-Bros.-Turnier bei Nintendo, auf ebenfalls sechs Seiten behandelte er im Retro-Bereich den Klassiker Lufia. Ansonsten gab es noch wie üblich das Spielerforum, die Leserbriefe, die N-ZONE-Superliga, den „Aufreger des Monats“ und die große Leserumfrage 2015.

XENOBLADE CHRONICLES 3D

MARIO PARTY 10

SHANTAE AND THE PIRATE'S CURSE

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

DER NÄCHSTE PIKACHU-FILM

Freizeitparks, Popup-Stores, Kinofilme: Nintendo macht mittlerweile viel mehr als nur Spiele. Doch wann gibt es endlich neue Infos zum nächsten Pikachu-Film?

Bald schon ist die Veröffentlichung des ersten Pokémon-Realfilms, Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu, ein ganzes Jahr her. Im Mai 2019 kam der Streifen in die Lichtspielhäuser, ich sah den Film bereits im Monat zuvor bei einem Presseevent in München. Nicht nur ich war damals begeistert, sondern auch viele andere Kritiker, ebenso wie die Fans und Kinobesucher. Kein Wunder also, dass der Film schnell zu einer der erfolgreichsten Videospielverfilmungen wurde. Nur kurze Zeit danach wurde bekannt, dass ein Nachfolger entstehen soll. Klar, Erfolg führt zur Wiederholung. Nun aber haben wir seitdem nichts Neues mehr zu dem Thema gehört. Sicher, die Produktion eines aufwendigen Hollywood-Films wie Meisterdetektiv Pikachu benötigt seine Zeit. Das ist mir aber an dieser Stelle einfach mal egal: Ich will endlich Infos haben!

So viele Fragen, keine Antworten

Wird die Geschichte aus dem ersten Film fortgeführt? Dürfen wir ein ganz neues Abenteuer mitverfolgen? Dient vielleicht die Welt aus Meisterdetektiv Pikachu, Rime City und Umland nur generell als Schauplatz und wir bekommen ganz andere Protagonisten zu Gesicht? Und wann können wir eigentlich mit dem Film rechnen – 2021, 2022 oder gar noch später? 2022 soll ja auch der Mario-Animationsfilm von den Minions-Machern Illumination in die Kinos kommen. Wann bekommen wir erste Ausschnitte zu sehen? Wann gibt es einen Trailer? Ähnlich wie beim Nachfolger des 3DS-Spiels, der schon seit einiger Zeit für die Switch in Arbeit ist, wissen wir auch beim Nachfolger zum Film bisher eigentlich gar nichts. Ich hoffe, das wird sich bald ändern. Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit dem Betreff „Kolumne“ und schildert mir eure Sicht zum Thema.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Vielen Dank für die Teilnahme, liebe Künstler, und herzlichen Glückwunsch zum Gewinn, Jennifer! Das Thema des nächsten Wettbewerbs ist ziemlich futuristisch: Nintendo in 100 Jahren. Ihr könntet eine neue Nintendo-Konsole malen oder ein Mario-Spiel skizzieren, das wir (oder unsere Nachfahren?) vielleicht in ferner Zukunft zocken. Ich bin sehr gespannt darauf, was ihr euch einfallen lasst! Zu gewinnen gibt es was ganz Feines: Xenoblade Chronicles 2 für die Switch. Der Einsendeschluss ist **Sonntag, der 29. März 2020**. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder ganz auf dem Postweg. Viel Spaß!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

GEWONNEN!

Jennifer J.

Lisa M.

Dagmar G.

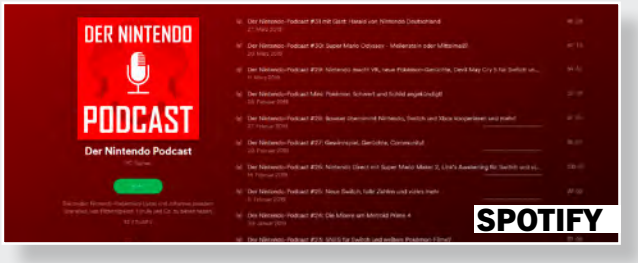
Ralf D.

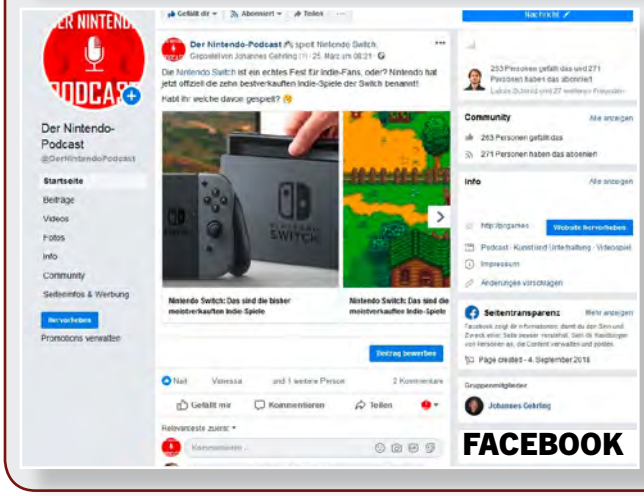
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Sehr verehrte Retro-Fans, In-Erinnerungen-Schwelger, Nintendo-Freunde, Gaming-Nostalgiker, restliche N-ZONE-Leserinnern und -Leser sowie natürlich auch alle anderen Interessierten: Ein herzliches Willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …", wo wir uns (fast) jeden Monat gemeinsam dem Gedenken an die Vergangenheit hingeben, alte Zeiten wiederaufleben lassen und uns zurückerinnern an schöne Erlebnisse und Spiele. Auch diesmal möchte ich, eingedenk des mittlerweile verschwindend geringen Vorrats an noch unveröffentlichten Beiträgen, zunächst einmal mit der Bitte an euch herantreten, mir sehr (!) gerne neue Beiträge für diese Rubrik zukommen zu lassen. Ihr wart schon mal dabei, der Text wurde auch abgedruckt? Kein Problem, gerne dürft ihr trotzdem wieder etwas einsenden. Bisher nur still mitgelesen, aber selbst noch nie zu Wort gemeldet? Ändert das doch gerne und schickt mir eine Mail mit eurem Beitrag an johannes.gehrling@computec.de! Jede und jeder darf gerne mitmachen. Um was es dabei genau geht, ist völlig euch überlassen. Ein Spiel, eine Konsole, ein Moment, ein Erlebnis, eine Lebensphase … alles ist möglich, solange es Retro ist und irgendwie mit Videospielen zu tun hat! Nun aber genug davon, kommen wir lieber zum heutigen Beitrag von Dominik. Der liest selbst mit Freude diese Rubrik und hat sich dazu entschieden, auch einmal selbst etwas beizutragen – sehr schön! Ganz zu meiner persönlichen Freude – und hoffentlich natürlich auch eurer – berichtet Dominik von seinen Erlebnissen mit dem Nintendo 64. Und darüber, wie er Nintendo für einige Zeit den Rücken kehrte, um schließlich als Erwachsener wieder zur alten Leidenschaft zurückzufinden. Doch ich möchte euch gar nicht spoilern, lest doch am besten einfach selbst, was Dominik zu berichten hat. Viel Spaß!

Hallo und ein herzliches Grüßgott Johannes,
als Allererstes möchte ich dir und euch ein großes Dankeschön für die tolle Retro-Ecke in der N-ZONE aussprechen. Dank dieser Geschichten kann ich selbst immer in tollen Erinnerungen schwelgen. Während ich diese Zeile schreibe, höre ich den Nintendo-Podcast. Diesen habe ich erst diese Woche entdeckt und mit voller Begeisterung mit Folge 1 gestartet. Aber wieso habe ich den erst diese Woche entdeckt? Hier eine kleine Geschichte, wie mich Nintendo schon mein ganzes Leben begleitet und ich Nintendo als Erwachsener erst wiederentdecken musste.

Inzwischen bin ich 30 Jahre alt, aber im Jahr 1992 bekamen meine Brüder und ich jeweils einen Game Boy geschenkt. Während meine Brüder schnell das Interesse verloren, war ich mit meinen damals drei Jahren bereits total gefesselt. Ehrlicherweise kann ich mich heute nicht mehr daran erinnern, aber meine Eltern haben es so überliefert. So habe ich bei Super Mario meine älteren Brüder um Längen geschlagen und der graue Kasten war mein stetiger Begleiter. Als ich etwas älter war, nämlich an Weihnachten 1997, bekamen wir ein Nintendo 64 geschenkt. Und da hat es mich genauso geflasht. Super Mario 64 war ein Meilenstein und obwohl ich viel

mit den Kids in der Nachbarschaft draußen spielte, habe ich jede freie Minute vor dieser Konsole verbracht. Diddy Kong Racing, für mich bis heute einer der besten Fun-Racer, hat mich gepackt und in seinen Bann gezogen. In dieser Zeit habe ich von meiner Mutter Verbote angedroht bekommen, da sie meinte, ich vernachlässige die Schule zu sehr. Ich werde nie vergessen, wie ich mit meinem besten Freund Andi und seiner Mutter immer in die ortsansässige Videothek gefahren bin und wir im Auto immer gehofft haben, dass unsere Nintendo-64-Spiele, die wir ausleihen wollten, auch noch vorhanden sind; das war immer ein Glücksspiel! Am häufigsten haben wir uns ein gewisses indiziertes Spiel ausgeliehen. Am ersten Tag 5 DM, für jeden weiteren Tag 2 DM Gebühr. Der Klassiker. Und immer über Sonntag, weil dieser gebührenfrei war. Ich weiß noch, welche Glücksgefühle das gemeinsame Spielen am Wochenende in mir auslöste. Meistens übernachtete ich direkt bei meinem Freund. Wir aßen Süßigkeiten und nutzten jede Minute mit dem Nintendo 64. Mein erstes selbstgekauftes Spiel habe ich ebenfalls in dieser Videothek gekauft: Turok. Der Ladenbesitzer hatte bereits vier Exemplare und hatte mir eines davon für 50 DM verkauft. Ein mega Schnäppchen! Du merkst also, das Nintendo 64 hat mich bis heute geprägt wie keine andere Konsole. Ich verbinde so viele tolle Spielmomente damit. Sowohl mit den Meisterwerken wie Super Mario, Zelda, Banjo-Kazooie und vielen mehr als auch mit Hidden Champions wie Mission Impossible. Meistens habe ich sehr lange für ein Spiel sparen und diese teilweise beim örtlichen Spielzeuggeschäft vorbestellen müssen. Aber das war es immer wert!

Als ich dann in die Pubertät kam, machte ich mit 15 Jahren einen, aus heutiger Sicht, fatalen Fehler. Ich ging auf den Flohmarkt und hatte dort meinen eigenen Stand. Mit dabei meine gesamten Nintendo-Spiele. Weil ich scharf auf das schnelle Geld war, verkaufte ich diese zu einem Witzpreis. Pro Spiel 10 Euro, drei Spiele für 20 Euro. Man kann sich vorstellen, dass ich am Ende des Tages so gut wie ausverkauft war. Aber zu dieser Zeit hatte ich die Xbox entdeckt und fühlte mich zu erwachsen für das Nintendo 64. Dabei beließ ich es bis vor circa fünf Jahren. Meine Leidenschaft und meine tollen Erinnerungen an das Nintendo 64 kamen zurück, und ich wollte alle Spiele wieder zurückkaufen. Zu dieser Zeit hatte ich mein Studium abgeschlossen und meinen ersten Job angetreten. Ich denke, in dieser Erwachsenenwelt brauchte ich etwas, was mich an meine unbekümmerte Kindheit erinnert. Und so habe ich bis heute alle N64-Spiele und noch viel mehr zurückgekauft (siehe dazu meine Bilder). Ebenfalls habe ich meinen Game Boy und viel mehr zurückgeholt (ebenfalls auf den Bildern zu sehen). Und natürlich habe ich meine N-ZONE-Hefte von früher wieder dahin platziert, wo ich sie jeden Tag anschauen kann (auch auf einem Bild zu sehen). Leider fehlt mir die Erstausgabe. :-) Warum erzähle ich dir das alles? Das Nintendo 64 ist für mich ein Symbol für meine Kindheit und Unbeschwertheit. Eine Zeit, in der man sich noch über Kleinigkeiten freuen konnte. Mittlerweile bin ich 30 Jahre alt. Mein Schreibtisch wird immer größer und die Verantwortung wächst kontinuierlich. Da tut es gut, eine Insel wie Nintendo zu haben, wo man für eine gewisse Zeit einfach abschalten und sich wieder so fühlen kann wie damals, als man aufgeregt auf dem Weg Richtung Videothek war. Ich bedanke mich bereits jetzt, dass du dir die Zeit genommen hast, diese Zeilen zu lesen. Freundliche Grüße,

Dominik Walser

JOHANNES: Lieber Dominik, ich danke dir ganz herzlich für deinen fantastischen Beitrag! Der ist nicht nur kurzweilig und spannend, an vielen Stellen dachte ich auch, ich lese gerade eine Autobiografie meiner selbst! Im Auto auf dem Weg zur Videothek sitzen und hoffen, dass die gewünschten Spiele noch da sind? Jeden Freitagnachmittag als Kind. Immer übers Wochenende ausleihen, weil der Sonntag umsonst war? Oh ja! Jede freie Minute mit Freunden und dem Nintendo 64 sowie den geliehenen Spielen verbringen, dazu Süßigkeiten? Auf jeden Fall! Die Spiele? Einerseits natürlich die Klassiker: Super Mario 64, Donkey Kong 64, Mario Kart 64, Banjo-Kazooie, Super Smash Bros. und all die anderen Meisterwerke, andererseits ebenfalls Titel wie Mission Impossible. Conker's Bad Fur Day im Multiplayer hat uns damals über gefühlte Ewigkeiten und unzählige Wochenenden begleitet. Dann hast du mit etwa 15 Jahren einen Cut gemacht. Auch das kenne ich von mir selbst, bei mir war das mit 18 der Fall. Du hast dir die Xbox geholt, ich damals eine Playstation 3. Nintendo hatte ich zu der Zeit weitestgehend den Rücken gekehrt – so wie du auch. Vor fünf Jahren kamst du dann zurück in die Nintendo-Welt und hast dir alte Konsolen und Spiele wiedergekauft. Gleiches gilt für mich, nur, dass es vor acht Jahren so war. Ich bin 2012 mit dem 3DS XL wieder eingestiegen. Gleichzeitig habe ich mir N64 und Super Nintendo mit jeder Menge Klassikern wieder angeschafft. Deine Geschichte zeigt mir, wieder einmal, wie ähnlich sich die spielerischen Lebensläufe teilweise doch sind. Ich bin mir sicher, dass nicht nur wir beide diesen Verlauf hinter uns haben, sondern viele andere Nintendo-Fans auch. Das verbindet, wie ich finde.

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Ein neuer Monat … ein neuer Schwung Leser-Levels! Vorweg auch diesmal wieder ein Hinweis in sozusagen eigener Sache: Der Vorrat an Level-IDs zum Abdrucken schwindet schneller als wir gucken können! Soll heißen: Schickt uns sehr gerne (!) auch weiterhin eure Level-IDs per **E-Mail** an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff „Super Mario Maker“** – und bewundert eure auf N-ZONE-Papier verewigten Levels in einer der nächsten Ausgaben! Wie euer Level genau aussieht, ist natürlich komplett euch überlassen, solange ihr eine ID dazu habt und das Level online für die anderen N-ZONE-Leserinnen und -Leser spielbar ist. Egal also, ob Rätsel-Level, Speedrun-Wettbewerb oder Zelda-Abenteuer, immer her mit euren Kreationen. Wir freuen uns über all eure Werke und sind uns sicher, auch die restliche Community tut das! Ihr könnt uns so viele IDs auf einmal zukommen lassen, wie ihr wollt, pro Ausgabe drucken wir dann maximal drei davon auf einmal ab. Schickt ihr uns mehr, landet ihr also früher oder später auch in mehreren Heften. Genial, oder? Auch eure Baumeister-IDs könnt ihr uns selbstverständlich schicken, wir drucken sie dann auf diesen Seiten ab. Abschließend sei an dieser Stelle nochmals gesagt: Wir wünschen euch jede Menge Spaß beim Erbauen neuer Levels und selbstredend mindestens genauso viel Freude beim Erkunden der Kreationen von anderen N-ZONE-Leserinnen und -Lesern!

Die neuen Leser-Levels!

Auch im vergangenen Monat haben wir wie schon seit einiger Zeit wieder einige tolle Einsendungen von euch erhalten, dafür schon mal vielen lieben Dank! Bei den auf dieser Seite aufgeführten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie auch um Einsendungen unser Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ mit Lukas, Johannes und Katha findet ihr, wenn ihr in diesem Heft ganz genau zweimal zurückblättert. Nun aber wollen wir zum Wichtigsten kommen, eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den wohlverdienten Ruhm sowie die Begeisterung und Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

3D Worl:D:
- R98-X0X-2JG
- T2B-WJ0-TXF
- GP4-GGM-TRF

Dan McLambert:
- QTC-RF5-7GF (Baumeister-ID)
- XM7-XP0-XBG
- 73X-0FJ-5PF

Julian K:
- PQT-PD6-QHG
- 5D6-XLK-CGF

Vielen Dank an alle Bauherren und -damen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Spielers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

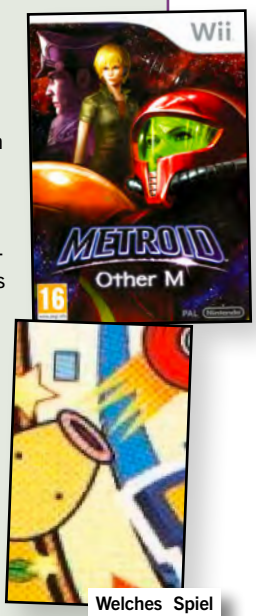
Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Ja, was war da denn los? Normalerweise dauert es immer eine ganze Weile, die Namen aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit korrekter Antwort abzutippen. Diesmal allerdings war das so schnell erledigt wie schon ewig nicht mehr. Nur elf Einsendungen! Aber: Diese elf waren alle richtig, es gibt für euch also trotzdem den A-Rang in der B-Note. Woran hat es wohl gelegen, fragen wir uns, war der Ausschnitt so schwer zu erkennen? Kollege Lukas durfte auch raten und kam innerhalb von Sekunden darauf, welches Spiel gesucht war: Metroid Other M für den Gamecube! Statt nun Trübsal zu blasen, freuen wir uns aber natürlich einfach über alle Leserinnen und Leser, die im letzten Monat mitgemacht haben und haben den Cover-Ausschnitt diesmal bewusst wieder (etwas) leichter gewählt. In diesem Sinne: Schickt uns wieder fleißig eure Lösungen per Mail! :-) **Stefan Koller** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Stefan** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Pascal Fesenbeck, Andi Hammerl, Nils Bülter, Elvis Allert, Christian Schramm, Patrick Ebnöther, Roman Mildner, Marcus Katzenberger, Sebastian De Vries und Stefan Stelzer.



Welches Spiel ist diesmal wohl gesucht?

Schickt uns eure Antwort bis zum **29. März 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 03/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Wirklich schwerwiegende Fehler gab es in der letzten Ausgabe zwar nicht (oder, nun, ihr habt sie nur nicht entdeckt), dafür aber einige Tippfehler, die für Erheiterung sorgen, sowie kleinere inhaltliche Patzer. So zum Beispiel auf Seite 13 bei Johannes' Magazin-Beitrag mit dem Titel „Quo vadis, Metroid Prime 4?". Wie unser Leser Jaden F. bemerkt und uns mitgeteilt hat, behauptet Johannes dort nämlich, Metroid: Samus Returns sei 2018 erschienen. Tatsächlich aber wurde das 3DS-Metroid bereits 2017 veröffentlicht – Kinder, wie die Zeit vergeht!

• Weiter geht es auf Seite 18 mit einem fehlenden „n" in Lukas' Beitrag namens „Die zehn größten Videospiele-Shitstorms 2019". Beim oberen Bild schreibt er dort „Erst durch den DLC werde ab dem Sommer …", korrekt wäre natürlich „werden". Vielen Dank an Andi Hammerl für den Hinweis!

• Nächster Halt: „Zwei ins eins: Diese Spiele-Crossover würden wir gerne sehen" von Katha und Lukas auf Seite 28. Da heißt es im vorletzten Satz im unteren Fließtext nämlich „Gafik" statt – selbstverständlich richtig – „Grafik". Nochmals danke an Andi Hammerl!

• Weiter geht es mit Kathas Artikel „Speedrunning: E-Sport mal anders" auf der Seite 34. Im Fließtext gleich am Anfang auf dieser Seite schreibt sie „Heuzutage". Korrekt wäre natürlich „Heutzutage", es fehlt ein „t". Ein weiteres Dankeschön an Andi Hammerl!

• Und noch mal Katha, diesmal bei ihrer Vorschau zu Temtem auf Seite 47. „Ausdauersysten" statt „Ausdauersystem" ist hier zu lesen. Ein letztes Mal vielen Dank an Andi Hammerl!

• Einen Vertipper zum Schmunzeln findet ihr auf Seite 51 bei Lukas' Vorschau zu Mega Man Zero ZX Legacy Collection im Meinungskasten rechts unten. Von einem „leichen Modus" schreibt er dort. Dabei geht es nicht um irgendeinen makabren Spielmodus, nein, eigentlich wollte er „leichten Modus" schreiben. Danke an Bo van Loon für den Hinweis!

• Der letzte mitgeteilte Fehler befindet sich ebenfalls auf Seite 51, nur ein paar Zeilen unter dem vorherigen Patzer. Als Entwickler gibt Lukas dort „Into Creates" für das Mega-Man-Spiel an. Das Studio heißt aber „Inti Creates". Entdeckt und mitgeteilt hat uns das unser Leser Johanens Kröhn, herzlichen Dank dir dafür!

Diesen Monat hat sich Lukas die Bockmist-Mütze wahrlich verdient!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Diese unfassbar hübschen Pokémon-Illustrationen stammen von Karpav0li. Die Geschichten hinter den Bildern erfahrt ihr im Leserbrief direkt unter diesen Worten. Wir sind auf jeden Fall schwer beeindruckt von dieser Kunst!

LIEBE N-ZONE-REDAKTION,

mein Name ist Karpav0li und mit dem heutigen Leserbrief möchte ich mich erstmals, aber nicht zum letzten Mal (!) bei euch melden. Ich lebe zusammen mit meinem Hund und meinen Schnecken im hohen Norden Deutschlands und bestreite meinen Lebensunterhalt mit Illustrationen sowie Haustier-Auftragszeichnungen. Nintendo, insbesondere Pokémon, begleitet mich seit meiner Kindheit und ist aus meinem Leben gar nicht mehr wegzudenken. Meine Reise als Pokémon-Trainer habe ich mit Pokémon Gold am Game Boy begonnen und seitdem keine Region ausgelassen. Mittlerweile habe ich sehr viel Freude daran, schillernde Pokémon aufzuspüren, mich dem Trading Card Game zu widmen und gemeinsam mit Freunden an den Pokémon-Go-Community-Days teilzunehmen. Schon seit meiner Kindheit habe ich dieses Franchise mit meinem Drang, Neues zu erschaffen, verbunden. Dadurch entstanden im Laufe der Zeit über 100 Bilder im Sammelkartenformat. Mein persönliches Ziel ist es, alle Pokémon als solche Karten umzusetzen und später einen bebilderten Pokédex vorzuweisen. Abseits der Taschenmonster spiele ich auch sehr aktiv Animal Crossing oder die erste Version von Nintendogs, wo der Nostalgiefaktor besonders hoch ist.

Nachfolgend bekommt ihr diesmal eine Auswahl meiner Pokémon-Illustrationen samt kleiner Anekdoten und ich hoffe, ihr und die Leser findet Gefallen daran. Über die nächste Zeit möchte ich euch gerne weitere meiner Werke zeigen. Aber auch auf meiner Facebook-Präsenz (facebook.com/Karpav0l) könnt ihr zahlreiche Zeichnungen ansehen. Über begeisterte Follower würde ich mich hierbei natürlich sehr freuen! Hier noch ein paar Infos zu den Bildern. Snomnom: Es gibt mittlerweile so viel Ulkiges zu diesem Pokémon und das war mein persönlicher Beitrag dazu. Snomnom, welches ein fieses Despotar besiegt, weil es Schnee ins Auge bekommt und wer das schon einmal erlebt hat weiß, wie schmerzhaft diese Erfahrung ist. Lichtel: Dieses Bild war eine kleine Challenge – 30 Minuten, nur vier Farben, nicht anspitzen. Um das Pokémon hervorzuheben, habe ich mich einfach von einer Kerze inspirieren lassen, die nur ein wenig Licht in völliger Dunkelheit abgibt – aber somit hervorsticht. Corasonn: Galar-Corasonn hat es in mein Kampfteam geschafft und sich im Spiel mehr als nur mutig gegen Glurak behaupten können – was ich nicht erwartet hätte. Dieser Moment sollte daher als Karte umgesetzt werden und ein Drachentöter-Feeling vermitteln. Knofensa: Ich habe meine Reise als Pokémon-Trainer in Johto begonnen, wo der berühmte Knofensa-Turm besichtigt werden kann. Knofensa konnte ich also nicht ohne diesen und seine berühmte Rasierblatt-Attacke umsetzen. Für die kleinen Farbsprenkel habe ich mich allerdings erst viel später entschieden. Sie geben der Szene zusätzliche Dynamik. Liebe Grüße,

Karpav0li

N-ZONE: Lieber Karpav0li, allerherzlichsten Dank für deinen Beitrag und deine absolut wunderschönen Zeichnungen! Wir hoffen doch sehr, dass du dich nicht zum letzten Mal bei uns gemeldet hast, denn deine Kunst ist wirklich beeindruckend. Mit großer Freude drucken wir die Bilder in der N-ZONE ab. Genial auch, dass du kleine Geschichten zu allen Zeichnungen parat hast, das ist wirklich spannend. Wir sind uns sicher, dass auch die Leserinnen und Leser sehr viel Freude an Corasonn, Snomnom, Lichtel und Knofensa haben und genauso gespannt sind wie wir, weitere Kunstwerke von dir zu Gesicht zu bekommen. :-)

ERINNERUNGEN

Hallo lieber Hannes,
heute melde ich mich nach längerer Abstinenz mal wieder. Diesmal möchte ich meine Freude bezüglich des baldigen Releases von Animal Crossing: New Horizons ausdrücken, indem ich an einen bestimmten Moment denke. Es war 2006:

Unsere treue Leserin Edelgard Reindl hat unzählige Spielstunden in Animal Crossing: Wild World für den Nintendo DS verbracht und erzählt in ihrem Beitrag von den Erinnungerungen an diese Zeit und an das Spiel. Aktuell freut sie sich schon ganz besonders auf den Release von Animal Crossing: New Horizons für die Switch.

Ich war damals zehn Jahre alt, wurde im Dezember elf, also schon fast 15 Jahre her. Damals in der fünften Klasse hatte ich einige Freundinnen, die damals ein ganz bestimmtes Spiel spielten, dazu später mehr. Auch eine Freundin aus der Kirchengemeinschaft spielte den Titel. Eines Sonntagnachmittags war ich bei ihr, durfte während des Spielens zusehen und verliebte mich sofort. Ich habe es mir daraufhin von meiner (Groß-)Tante zu Weihnachten gewünscht. Bei uns war es damals schon fast Tradition, dass wir ihr einen Wunschzettel gebastelt haben. Motiviert wie ich jedes Jahr war, habe ich sogar immer von den Wunschartikeln Bilder ausgedruckt und sie fein säuberlich ausgeschnitten und aufgeklebt. Am 24. Dezember 2006 war es dann endlich soweit! Meine Eltern klingelten das Glöckchen und ich packte freudestrahlend die Geschenke aus, hatte dabei aber nur Augen für eines … das Spiel! Ich war der glücklichste Mensch der Welt und von diesem Zeitpunkt an wurde meine Liebe zu einem Nintendo-Titel geweckt wie zu keinem anderen: Es war Animal Crossing: Wild World für den Nintendo DS!

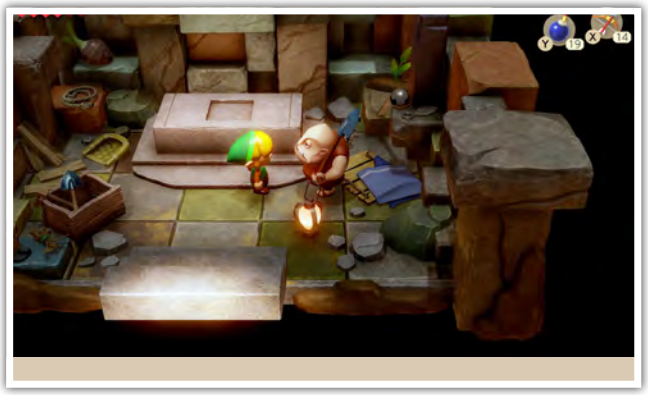
In keine Spielereihe habe ich so viel Zeit investiert wie in diese. Ich denke, mit allen Teilen komme ich bestimmt auf über 1500 Spielstunden und liebe sie noch immer wie am ersten Tag. Meine Geschichte kommt natürlich zeitnah zum Release des neuen Teils und ich freue mich so unendlich darauf! Die limitierte Switch-Edition im Design von Animal Crossing: New Horizons habe ich schon vorher vorausgesehen und jeden mit meiner Behauptung genervt, dass eine kommen wird. Natürlich muss die ins Haus! Meine Tante ist leider im Dezember 2018 verstorben, doch ich werde diese Erinnerung immer in meinem Herzen behalten und jede Sekunde dieser Reihe genießen und jederzeit einen Gedanken an sie behalten, während ich das Spiel spiele. In Gedenken an meine Tante und mein elfjähriges Ich, welches durch einen kurzen Augenblick das glücklichste Mädchen der Welt war!

Liebe Grüße, eure

Edelgard Reindl

JOHANNES: Hallo Edelgard, schön, mal wieder von dir zu hören; und ungewohnt, dass es diesmal um keine Zeichnungen von dir geht! Wenn die N-ZONE-Leser diesen Beitrag lesen, steht der Release von Animal Crossing: New Horizons kurz bevor oder vielleicht ist das Spiel sogar schon erschienen. Ich denke, viele von ihnen können deine Vorfreude auf das Spiel nachvollziehen. Zumindest in meinem Umfeld ist es so, dass sich nicht nur wahnsinnig viele Freunde, Familienmitglieder und Bekannte auf das neue Animal Crossing freuen; die meisten von ihnen sind sonst auch keine großen Spieler. Aber wir wissen ja, dass die Serie eine große Massentauglichkeit besitzt. Vielen Dank, dass du deine Erinnerungen an dein erstes Game der Reihe und deine liebe Tante mit uns und den Leserinnen und Lesern geteilt hast. Melde dich gerne wieder! :-)

Sybille Klopsch ist nicht nur eine treue Leserin der N-ZONE, sondern meldet sich bei uns auch regelmäßig mit interessanten Leserbriefen und/oder künstlerischen Beiträgen zu Wort. Das hat sie vor kurzem wieder getan. Sie zeigt ein Hunderudel bestehend aus Schnuffel samt seinen Welpen sowie dem "geistreichen" Polterpinscher. Sehr hübsch!



Ob Yoshi's Crafted World, The Legend of Zelda: Link's Awakening oder viele andere Switch-Spiele der letzten Zeit: Viele Titel entwickelt Nintendo nicht selbst, sondern lässt sie von externen Studios produzieren. Warum ist das eigentlich so? Das fragt sich Andi Hammerl. Ein möglicher Grund: Outsorcing zur Effizienzsteigerung.

OUTSORCING

Hallo Hannes!

Zugegeben: Ich bin mit meiner Switch so dermaßen zufrieden, dass ich seit dem Release 2017 um einiges mehr spielen kann als zuvor – und das, obwohl ich immer ein Vielspieler und alles andere als ein Gelegenheitszocker war! Nicht nur erscheinen tolle „Definitive Editions", „Complete Editions" oder Collections von hochgelobten Multiplattform-Titeln, sondern auch Meisterwerke aus dem Hause Nintendo wie Super Mario Odyssey oder The Legend of Zelda – Breath of the Wild. Aber: Hier komme ich persönlich dann doch ins Grübeln … denn auch wenn Nintendo mit der Switch bei der Masse voll ins Schwarze getroffen hat und gerade 2017 zu einem qualitativ außergewöhnlich starken Jahr für Spieler gemacht hat; was genau macht Nintendo denn eigentlich selbst (!) aktuell für die Switch so? Mit „selbst" meine ich, welche Spiele hat Nintendo für die Hybridkonsole seit Launch denn eigentlich tatsächlich selbst entwickelt und herausgebracht? Die Frage mag etwas seltsam anmuten, aber schaut man ein wenig über die First-Party-Titel drüber, so fällt einem dann doch etwas auf: Zahlreiche Wii-U-Ports sind seitdem erschienen, so wie Super Mario Bros. U Deluxe, Mario Kart 8, Captain Toad Treasure Tracker, Tokyo Mirage Sessions #FE, Hyrule Warriors, Donkey Kong Country Tropical Freeze … und diese Ports waren entweder von Beginn an gar nicht direkt von Nintendo selbst entwickelt oder eben nicht der besonders große Aufwand: Ports eben!

Weiter im Text: Yoshi's Crafted World wurde von Good Feel entwickelt. Fire Emblem Warriors sowie Fire Emblem: Three Houses entstanden großteilig bei Tecmo Koei, Pokémon Let's Go sowie die Editionen Schwert & Schild sind das Werk von Game Freak, The Legend of Zelda – Link's Awakening geht auf das Konto von Greezo, Super Smash Bros. Ultimate gäbe es ohne das Mitwirken von Bandai Namco wohl nicht, Mario Tennis Aces geht auf die Kappe von Camelot, Super Mario Party stammt von NDcube, Xenoblade Chronicles 2 samt der Torna-Erweiterung und dem anstehenden Remake des Serienerstlings sind Werke von Monolith Soft. Und auch zukünftige Spiele wie Metroid Prime 4 entstehen bei den Retro Studios, wenn wir schon dabei sind. Als wäre das nicht genug: Monolith Soft hat bei einigen der letzten Nintendo-Titel wie The Legend of Zelda: Breath of the Wild mitgewirkt und setzen dies auch beim

Mittlerweile ist Weihnachten zwar schon wieder eine Weile her (und wenn ihr diese Zeilen lest, ist der Frühling womöglich schon eingezogen), aber das macht nix: Renke und sein Sohn Sasuke Kuiper zeigen stolz ihren Nintendo-Weihnachtsbaum!

direkten Nachfolger des Spiels so fort. Daher meine berechtigte Frage: Was macht Nintendo? An was wird gewerkelt? Früher gab es zahlenmäßig nicht unbedingt mehr First-Party-Spiele, aber zumindest wurden lange nicht so viele Titel der Nintendo-IPs ausgelagert, sondern von EAD übernommen. Vielleicht sehe ich hierbei etwas falsch, aber mich würde die Meinung der Leser und vor allem eure Meinung als Redaktion der N-ZONE interessieren. Denn irgendwie dürften nach denn doch schon recht vielen Jahren der Switch einmal „pure“ Nintendo-Titel erscheinen, wie ich finde. Liebe Grüße und macht weiter so, euer treuester Leser

Andi Hammerl

JOHANNES: Lieber Andi, herzlichen Dank für deinen spannenden Beitrag zu unseren Leserbriefseiten! Wie du richtig erkennst, stammen viele der „Nintendo-Spiele“ heutzutage von externen Studios und werden, zumindest primär, gar nicht „in-house“ entwickelt. Deine Liste an Beispielen ist lang und treffend. Dass du dich deswegen fragst, was Nintendo eigentlich selbst an Games entwickelt, ist logisch. Nun, das hat wohl mehrere Aspekte. Erstens hat Nintendo gar nicht mal so arg viele Mitarbeiter, zumindest im direkten Vergleich. 6.113 waren es 2019 laut offizieller Angabe. Klingt vielleicht viel. Sony kommt allerdings beispielsweise auf 114.400 Mitarbeiter – das ist fast das neunzehnfache! Okay, Nintendo ist ein reines Videospieleunternehmen, Sony betreibt noch viele andere Geschäftszweige. Aber: Bei Sony macht die Gaming-Sparte schon seit einer ganzen Weile den Löwenanteil der Umsätze aus. Es ist deswegen davon auszugehen, dass ein beachtlicher Anteil dieser gigantischen Mitarbeiterzahl im Playstation-Sektor arbeitet und somit deutlich mehr Leute als bei Nintendo. Veröffentlicht Sony nennenswert mehr Spiele aus Eigenproduktion? Wäre mir neu. Ähnlich bei Microsoft: 151.163 Mitarbeiter im Jahr 2020, offizielle Angabe. Bei dem Unternehmen aus Redmond ist die Gaming-Sparte eher klein, das stimmt, aber auch dort werden vermutlich mehr Leute für die Xbox arbeiten als Nintendo überhaupt Mitarbeiter hat. Warum ich das so ausführlich ausbreite? Nun, ich will damit sagen, Nintendo hat gar nicht die Arbeitskraft, sehr viele Projekte selbst zu entwickeln. Stattdessen setzt man stark auf externe Entwickler. In vielen Fällen handelt es sich dabei ja um Studios, die ausschließlich oder zumindest primär für Nintendo-Plattformen entwickeln, teils seit vielen Jahren. Diese Entwickler sind daher meist bestens mit der Hardware vertraut. Das hat für Nintendo den Vorteil, dass weniger eigene Mitarbeiter ausreichen, diese Entwicklung bei externen Studios zu begleiten, zu betreuen und zu überwachen. Die aufwändige Programmierarbeit muss das Unternehmen somit oft gar nicht selbst übernehmen. Natürlich tun sie das in vielen Fällen aber immer noch selbst und beispielsweise ein Super Mario Odyssey oder Breath of the Wild bindet einfach gleich für mehrere Jahre einen ordentlichen Teil von Nintendos Arbeitskraft. Denn, nicht vergessen: Diese rund 6.000 Mitarbeiter sind erstens auf der ganzen Welt tätig und zweitens sind die meisten davon gar nicht mit der tatsächlichen Produktion von Videospielen beschäftigt. Das schadet dem Unternehmen aber nicht, weil Nintendo es dennoch schafft, durch die enge Betreuung externer Studios das bekanntermaßen hohe Maß an Qualität und den „Nintendo-Faktor“ (fast) immer zu liefern. Kurzgesagt also: Es liegt wohl in erster Linie an der höheren Effizienz. In der Wirtschaft allgemein, nicht nur im Gamingbereich, eine völlig übliche und weitverbreitete Arbeitsweise namens „Outsorcing“.

Die N-ZONE kommt um die Welt: Diesen Schnappschuss aus dem Pyramiden-Urlaub hat uns unser treuer Leser Jerzy geschickt. Sehr cool, vielen Dank! :-D

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

ANIMAL CROSSING: ZEITVERSCHWENDUNG?

Mit Animal Crossing: New Horizons erscheint im März das erste große Switch-Spiel des Jahres. Katha ist Fan der Serie, Johannes hat noch nie einen Teil gespielt – ein Streitgespräch.

JOHANNES: Nun, Katha, nach zwar vielen, aber eher nicht so „großen" Switch-Releases in den letzten Monaten steht mit Animal Crossing: New Horizons der erste große Switch-Blockbuster des Jahres aus dem Hause Nintendo an. Viele Fans und Nintendo-Spieler fiebern der Veröffentlichung schon lange entgegen, vor allem in den letzten Wochen und Monaten vor Release hat sich das noch intensiviert. Selbst in meinem privaten Umfeld bekomme ich das zu spüren; die Frage, wann genau New Horizons erscheint und was das Game kostet, bekam ich mehr als einmal zu hören. Ich muss gestehen, obwohl ich arbeitsbedingt grundsätzlich mit der Serie vertraut bin, habe ich in meinem Leben noch nie ein Animal Crossing selbst gespielt. Als damals Animal Crossing: Wild World für den DS neu war, habe ich meinen Geschwistern ab und zu über die Schulter geschaut, die viel Zeit damit verbracht haben. Ich habe eigentlich nicht vor, New Horizons selbst zu spielen. Überzeug mich vom Gegenteil!

KATHA: Aber mit Vergnügen! Animal Crossing ist – so empfinde ich das zumindest – mehr digitale Meditation als ein klassisches Videospiel. Hier geht es nicht um Highscores und Erfolge, sondern um die kleine Auszeit, die man sich nimmt und die man genießt. Du kennst das ja bestimmt: Bei manchen Spielen legt man sich richtig ins Zeug, um gute Leistungen zu bringen, Gegner zu übertreffen, oder irgendein Ziel zu erreichen. Wenn ich gleich nach dem Weglegen des Controllers zu Bett gehen möchte, komme ich oft nicht gleich zur Ruhe, weil mich das jeweilige Spiel zu sehr aufgewühlt hat. Animal Crossing bewirkt den gegenteiligen Effekt: Hier wird die Realitätsflucht ganz entspannt zelebriert. Du musst nicht jeden Tag Fossilien ausgraben, Fische angeln oder dein Haus extrem stilvoll einrichten. Manchmal – zumindest war das früher in Wild World bei mir so – habe ich auch einfach mal geschaut, was meine Nachbarn so machen oder mir ein virtuelles Heißgetränk im Museums-Café gegönnt. Ist natürlich kein Konzept für jedermann, aber ich empfehle, es einfach einmal auszuprobieren, wenn man die Möglichkeit hat. Ich hätte nämlich auch nie gedacht, dass mir ein Titel mit so wenig „Spiel" so viel Freude bereiten könnte!

JOHANNES: Hm, ich gebe zu, ein gewisses Interesse ist bei mir geweckt. Aber: Ich spiele sowieso nicht direkt vor dem Schlafengehen, egal was, denn da habe ich meine feste Routine, die Youtube oder Netflix beinhaltet. Wenn ich wissen will, was meine Nachbarn so machen, dann streichle ich deren Katze, die oft nach mir ruft, und rede ein bisschen mit dem alten Ehepaar, das neben mir wohnt. Die sind zwar Rentner, zocken aber auch auf Switch und PS4. Wenn ich einen Kaffee trinken will, gehe ich in das nette Biocafé ums Eck, wo es fantastischen Americano gibt. Ich will das Spiel nicht schlechtreden. Aber ich habe das Gefühl, das sind alles Dinge, die ich lieber in der Realität erlebe. Kann das sein?

KATHA: Ja, ich gehe auch lieber „in echt" einen Kaffee trinken oder rede mit Personen, die es wirklich gibt. Aber ich sehe Animal Crossing auch nicht als Ersatz für diese Betätigungen in meinem Leben. Es steht einfach für sich! Dass die Beschäftigungsmöglichkeiten, zumindest im Vergleich zu den Dingen, die man sonst so in Spielen tut, bei Animal Crossing so banal sind, trägt für mich zur Entspannung und Entschleunigung bei. Ich konsumiere ab und an gerne Bücher und Comics, die aus Alltagsgeschichten oder Momentaufnahmen aus dem Leben von mehr oder minder normalen Menschen bestehen. Vielleicht gefällt mir Animal Crossing auch wegen dieser Vorliebe? Andererseits mag ich ebenso Action und Videospiele, Filme und dergleichen, die nichts mit unserer Realität zu tun haben. Manchmal lässt es sich einfach schwierig erklären, wieso man manche Spiele liebt und warum sie den Nerv treffen. Kurzum: Animal Crossing ist viel für mich, aber keine Zeitverschwendung!

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 05/2020

ab 15.04.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

THE MAKING OF BREATH OF THE WILD (Magazin)

Wie wurde der moderne Klassiker Breath of the Wild geboren? In unserem Special blicken wir hinter die Kulissen des Switch-Hits und auf dessen Entstehungsgeschichte.

BRAVELY DEFAULT 2 (Vorschau)

An dieser Stelle schwingt auch viel Hoffnung mit. Wir wünschen uns eine Nintendo Direct mit neuen Infos zu Bravely Default 2, damit wir eine tolle Vorschau liefern können!

SAINTS ROW 4: RE-ELECTED (Test)

Es gibt zu wenig Chaos auf der Welt? Ihr könnt das bald ändern, zumindest virtuell. In der nächsten Ausgabe testen wir den Spaßfaktor von Saints Row 4.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Benjamin Kegel, Christian Dörre, Felix Schütz, Lucas Ott, Marcel Naeem Cheema, Matti Sandqvist, Michael Leibner, Paula Sprödefeld, Tim Kühnl, Viktor Eippert
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Sandra Wendorf
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
New Business	Viktor Eippert (Project Manager), Werner Spachmüller (Support)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: www.pcgh.de/shop.
Oder einfach digital lesen:epaper.pcgh.de

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP